

Álbum Narrativo Digital: uma nova forma de edição

Bruno Filipe Rodrigues Pinto

Mestrado em Multimédia da Universidade do Porto
Orientador: José Miguel Santos Araújo Carvalhais Fonseca

28 de junho de 2013

© Bruno Filipe Rodrigues Pinto, 2013

Álbum Narrativo Digital: uma nova forma de edição

Bruno Filipe Rodrigues Pinto

Mestrado em Multimédia da Universidade do Porto

Aprovado em provas públicas pelo Júri:

Presidente: Eurico Manuel Elias de Moraes Carrapatoso (Doutor)

Vogal Externo: Cristina Fernandes Alves de Sá (Doutora)

Orientador: José Miguel Santos Araújo Carvalhais Fonseca (Doutor)

29 de julho de 2013

Resumo

O livro de literatura infantil, mais propriamente o álbum narrativo, tem vindo a revelar-se como uma mais valia no desenvolvimento da criança e na formação do futuro adulto. Este género editorial, destinado preferencialmente ao público infantil, resulta de um diálogo cúmplice, desafiador e instigador, entre distintas modalidades que, de forma complementada e integrada, contam uma história.

Devido aos avanços tecnológicos e ao fascínio demonstrado na utilização dos novos dispositivos, está cada vez mais presente a ideia de que as novas tecnologias vieram comprometer a existência do livro impresso.

Neste sentido, o presente estudo visa analisar a possibilidade de transição deste género editorial para o suporte digital e avaliar em que medida esta transição é potenciadora de novas formas narrativas.

Foram identificadas as linhas caracterizadoras do álbum narrativo baseadas na análise de diversas opções editoriais verificadas num conjunto de obras seleccionadas, tanto da edição analógica como da edição digital, sendo posteriormente comparadas por forma a concluir acerca da relação existente entre ambas.

Abstract

The children's literature book, namely the picture book, has been consistently considered as an added-value in the development of the child and training of the future adult. This editorial genre, aimed preferably at children's audiences, originates from an accomplice, defying and inciting dialogue between distinct modalities which tell a story in a complemented and integrated way.

Due to massive technological advancements and to the fascination regarding the usage of new devices, the idea that new technologies came to compromise the existence of the printed book is more and more divulged.

Therefore, the present study aims at analysing the possibility of transition from this editorial genre to digital support and assessing in what way this transition does potentiate new narrative models.

The characterising guidelines of the picture book were identified, based on the analysis of several editorial options verified in a set of selected works. This analysis was performed both regarding the analogic as well as the digital edition. The guidelines were compared in order to elaborate and conclude on the existing relationship between the two models.

Agradecimentos

Ao Professor Doutor Miguel Carvalhais um agradecimento especial pelas oportunidades de aprendizagem, pela paciência, pela disponibilidade que sempre dispensou ao longo deste projeto e pelo encorajamento nas horas mais difíceis.

À Isabel Barros pela revisão e consequente enriquecimento deste documento, sempre da forma bastante carinhosa que lhe é característica.

À Biblioteca Municipal de Ílhavo, local onde existe sempre alguém disposto a ajudar, bem como a criar momentos de descontração, num estilo bastante característico.

Aos meus pais pelo apoio incondicional, por sempre acreditarem em mim, pela presença constante no meu percurso académico e por compreenderem as minhas ausências.

À Cátia por me ter ajudado a manter a serenidade nos momentos mais difíceis, pelo carinho, pela paciência e compreensão reveladas ao longo destes anos.

O meu profundo e sentido agradecimento a todas as pessoas que contribuíram para a concretização desta dissertação, estimulando-me intelectual e emocionalmente.

Índice

1. Introdução	1
1.1 A importância do livro infantil no desenvolvimento da criança	2
1.2 A Literatura Digital	2
1.3 Motivação e Objetivos	3
1.4 Estrutura	4
2. O álbum narrativo	5
2.1 Formatos	6
2.2 Sentidos de leitura	10
2.3 Capas e contracapas	13
2.4 Guardas	17
2.5 As primeiras páginas	25
2.6 Composição do texto	28
2.7 A ilustração	31
2.8 O tipo de papel	36
2.9 Os sons	38
2.10 Os cheiros	39
2.11 As texturas	39
2.12 As tipologias	41
3. O álbum narrativo digital	49
3.1 <i>Alice for iPad</i>	52
3.1.1 <i>Alice in New York</i>	61
3.2 <i>The Fantastic Flying Books of Mr. Morris Lessmore</i>	62
3.2.1 <i>Imag-N-O-Tron</i>	67
3.3 <i>Bartleby's Book of Buttons - The Far Away Island</i>	68
3.3.1 <i>Bartleby's Book of Buttons - The Button at the Bottom of the Sea</i>	72
3.4 <i>The Three Little Pigs</i>	73
3.5 <i>In My Dream</i>	77
3.6 <i>The Numberlys</i>	80
3.7 <i>Quem soltou o PUM?</i>	83
3.8 <i>Four Little Corners</i>	86
3.9 <i>Monster's Socks</i>	90
3.10 <i>Rita the Lizard</i>	94
3.11 <i>Era um vez... a História!</i>	100
3.12 <i>PhoneBook</i>	103
3.13 <i>Upgrade Soul</i>	104
3.14 <i>Motion Books</i>	105

4. Características editoriais do álbum narrativo digital	107
4.1 Dispositivos <i>input</i>	107
4.1.1 Acelerómetro	107
4.1.2 Ecrã tátil e multitátil	108
4.1.3 Giroscópio	110
4.1.4 Câmara	110
4.1.5 Microfone	111
4.2 Dispositivos <i>output</i>	111
4.2.1 Texto	112
4.2.2 Imagem	114
4.2.3 Áudio	116
4.3 <i>Affordances</i>	118
4.4 Progressão da Narrativa	122
4.5 Interatividade	123
5. Relação entre as edições analógica e digital	126
5.1 Propriedades físicas	126
5.2 Propriedades narrativas	128
5.2.1 Elementos estruturais	128
5.2.2 Elementos modais	132
5.3 Propriedades dinâmicas	135
5.3.1 Reveladoras de conteúdos narrativos inicialmente ocultos	135
5.3.2 Orientadoras do sentido de leitura da narrativa	136
6. Conclusões	139
Referências bibliográficas	141

Lista de Figuras

Figura 1: <i>O Livro Inclinado</i> , de Peter Newell, editado pela Orfeu Negro em 2007.	7
Figura 2: <i>Lágrimas de Crocodilo</i> , de André François, editado pela Bruaá em 2010.	7
Figura 3: <i>Quem é a Minha Estrela?</i> , de Michael Schober, editado pela Minutos de Leitura em 2007.	8
Figura 4: <i>Não é uma Caixa</i> , de Antoinette Portis, editado pela Editorial Presença em 2010.	9
Figura 5: <i>Grande Livro dos Medos do Pequeno Rato</i> , de Emily Gravett, editado pela Livros Horizonte 2010.	10
Figura 6: <i>A Coleção</i> , de Margarida Botelho, editado pela Ana Margarida Silvestre Botelho em 2007.	11
Figura 7: <i>A Crise explicada às Crianças (para miúdos de direita/ para miúdos de esquerda)</i> , de João Miguel Tavares e Nuno Saraiva, editado pela A Esfera dos Livros em 2012.	11
Figura 8: <i>Um Bicho Estranho</i> , de Mon Daporta e Óscar Villán, editado pela Kalandraka em 2010.	12
Figura 9: <i>As Duas Estradas (N126 vs A1/A1 vs N126)</i> , de Isabel Minhós Martins e Bernardo Carvalho, editado pela Planeta Tangerina em 2009.	12
Figura 10: Exemplos de capas com títulos trabalhados de forma original.	14
Figura 11: <i>A Máscara do Leão</i> , de Margarita del Mazo e Paloma Valdivia, editado pela OQO Editora em 2011.	15
Figura 12: <i>O Elefante Diferente (que espantava toda a gente)</i> , de Manuela Castro Neves e Madalena Matoso, editado pela Editorial Caminho em 2012.	15
Figura 13: <i>Eu</i> , de Philip Waechter, editado pela GATAfunho em 2010 .	16
Figura 14: <i>O Mundo num Segundo e Pê de Pai</i> , ambos de Isabel Minhós Martins e Bernardo Carvalho, e editados pela Planeta Tangerina.	16
Figura 15: <i>Outra vez!</i> , de Emily Gravett, editado pela Livros Horizonte em 2011.	17
Figura 16: <i>Um Pesadelo no meu Armário</i> , de Mercer Mayer, editado pela Kalandraka em 2009.	18
Figura 17: <i>Capuccina no País dos Sonhos</i> , de Quentin Gréban, editado pela Minutos de Leitura em 2006.	19
Figura 18: <i>Eu só - Só eu</i> , de Ana Saldanha e Yara Kono, editado pela Editorial Caminho em 2011.	19
Figura 19: <i>A Máscara do Leão</i> , de Margarita del Mazo e Paloma Valdivia, editado pela OQO Editora em 2011.	20
Figura 20: Exemplo de <i>Guardas inacabadas ou experimentais</i> , presentes nos álbuns <i>Grão de Milho</i> e <i>Um Homem Verde num buraco muito fundo</i> .	21
Figura 21: <i>Diário Secreto do Pequeno Polegar</i> , de Philippe Lechermeier e Rébecca Dautremer, editado pela Editora Educação Nacional em 2011.	22
Figura 22: <i>De repente...</i> , de Colin McNaughton, publicado pela Atena em 1994.	23
Figura 23: <i>A Grande Invasão</i> , de Isabel Minhós Martins e Bernardo Carvalho, editado pela Planeta Tangerina em 2007.	24
Figura 24: <i>Os de Cima e os de Baixo</i> , de Paloma Valdivia, editado pela Kalandraka em 2009.	25
Figura 25: <i>A Sopa Queima</i> , de Pablo Albo e André Letria, editado pela OQO Editora em 2010.	26

Figura 26: <i>Os Bolsos da Marta</i> , de Quentin Blake, editado pela Kalandraka em 2010.	27
Figura 27: <i>Samuel e Saltitão</i> , de Margaret Wild e Freya Blackwood, publicado pela Caminho em 2010.	28
Figura 28: <i>O Caso dos Rabos Trocados</i> , de Peter Bently e Mei Matsuoka, publicado pela Civilização em 2012.	29
Figura 29: <i>A Menina de Papel</i> , de Teresa Guimarães e Anabela Dias, editado pela Trinta por uma linha em 2010.	30
Figura 30: <i>Olharapo</i> , de Darabuc e Maurizio A. C. Quarello, editado pela OQO Editora em 2009.	30
Figura 31: <i>O dia em que a Mamã ficou com Cara de Chaleira</i> , de Raquel Saiz e João Vaz de Carvalho, editado pela OQO Editora em 2008.	31
Figura 32: <i>O senhor das Barbas Brancas</i> , de Elsa Serra e Richard Câmara, reeditado pela Everest em 2007.	31
Figura 33: <i>O Passeio da Dona Rosa</i> , de Pat Hutchins, editado pela Kalandraka em 2011.	32
Figura 34: <i>Queres brincar comigo?</i> , de Eric Carle, editado pela Kalandraka em 2012.	33
Figura 35: <i>A Família C</i> , de Pep Bruno e Mariona Cabassa, editado pela Kalandraka em 2010.	33
Figura 36: <i>Numa Noite Muito Escura</i> , de Simon Prescott, editado pela Livros Horizonte em 2010.	34
Figura 37: <i>Pela Floresta</i> , de Anthony Browne, publicado pela Kalandraka em 2008.	34
Figura 38: <i>Onde vivem os Monstros</i> , de Maurice Sendak, editado pela Kalandraka em 2010.	35
Figura 39: <i>O Ladrão de Galinhas</i> , de Béatrice Rodriguez, editado pela Bags of Books Edições em 2011.	36
Figura 40: <i>Na Noite Escura</i> , de Bruno Munari, editado pela Bruaá em 2011.	37
Figura 41: <i>Sonho de Neve</i> , de Eric Carle, editado pela Kalandraka em 2010.	38
Figura 42: <i>A Toupeira que queria saber quem lhe fizera aquilo na cabeça</i> , de Werner Holzwarth, editado pela Kalandraka em 2002.	39
Figura 43: <i>O Livro Negro das Cores</i> , de Menena Cottin e Rosana Faría, editado pela Bruaá em 2009.	40
Figura 44: <i>O Jogo dos Olhos Fechados</i> , de Hervé Tullet, editado pela Edicare Editora em 2011.	40
Figura 45: Tipologias de álbuns narrativos segundo Celia Berridge.	41
Figura 46: <i>Eu Sinto</i> , de Helen Oxenbury, editado pela Gatafunho em 2005.	42
Figura 47: <i>Na Floresta da Preguiça</i> , de Sophie Strady, Anouck Boisrobert e Louis Rigaud, editado pela Bruaá Editora em 2012.	43
Figura 48: <i>O Arenque Fumado</i> , de Charles Cros e André da Loba, editado pela Bruaá Editora em 2010.	43
Figura 49: <i>Grande Livro dos Medos do Pequeno Rato</i> , de Emily Gravett, editado pela Livros Horizonte em 2010.	44
Figura 50: <i>Caras</i> , de Matthew Van Fleet, editado pela Civilização em 2011.	44
Figura 51: <i>Quimonos</i> , de Annelore Parot, publicado pela Edicare Editora em 2010.	45
Figura 52: <i>O jogo das luzes</i> , de Hervé Tullet, editado pela Edicare Editora em 2011.	46
Figura 53: <i>Todos Fazemos tudo</i> , de Madalena Matoso, editado pela Planeta Tangerina em 2011.	46
Figura 54: <i>O jogo das Combinações</i> , de Hervé Tullet, editado pela Edicare Editora em 2011.	47
Figura 55: <i>A Onda</i> , de Suzy Lee, editado pela Ana Paula Faria - Editora em 2009.	48
Figura 56: <i>Kindle Paperwhite</i> da Amazon.	49
Figura 57: <i>iPad Mini</i> da Apple.	50

Figura 58: <i>Nook Color</i> da Barnes & Noble.	51
Figura 59: <i>Kindle Fire</i> da Amazon.	51
Figura 60: Ecrã inicial da aplicação <i>Alice for iPad</i> .	54
Figura 61: Exemplos de composição de texto na aplicação <i>Alice for iPad</i> .	55
Figura 62: Exemplo de animação dependente da participação do utilizador visível na página dois da aplicação <i>Alice for iPad</i> .	55
Figura 63: Exemplo de animação dependente da participação do utilizador visível na página sete da aplicação <i>Alice for iPad</i> .	56
Figura 64: Exemplo de animação dependente da participação do utilizador visível na página seis da aplicação <i>Alice for iPad</i> .	57
Figura 65: Exemplo de animação dependente da participação do utilizador visível na página oito da aplicação <i>Alice for iPad</i> .	57
Figura 66: Exemplo de animação dependente da participação do utilizador visível na página 13 da aplicação <i>Alice for iPad</i> .	58
Figura 67: Exemplo de animação não dependente da participação do utilizador visível na página 31 da aplicação <i>Alice for iPad</i> .	59
Figura 68: Exemplo de animação não dependente da participação do utilizador visível na página 47 da aplicação <i>Alice for iPad</i> .	59
Figura 69: Exemplo da junção das animações independentes e dependentes da participação do utilizador visível na página 244 da aplicação <i>Alice for iPad</i> .	60
Figura 70: Índice de conteúdos da aplicação <i>Alice for iPad</i> .	60
Figura 71: Ecrã correspondente ao “the end” da aplicação <i>Alice for iPad</i> .	61
Figura 72: Ecrã inicial de <i>Alice in New York</i> .	61
Figura 73: Ecrã Inicial da aplicação <i>The Fantastic Flying Books of Mr. Morris Lessmore</i> .	63
Figura 74: Exemplos de sugestões de interação visual na aplicação <i>The Fantastic Flying Books of Mr. Morris Lessmore</i> .	64
Figura 75: Índice de conteúdos da aplicação <i>The Fantastic Flying Books of Mr. Morris Lessmore</i> .	65
Figura 76: Ecrã número 17 da aplicação <i>The Fantastic Flying Books of Mr. Morris Lessmore</i> .	66
Figura 77: Acesso ao ecrã de definições da aplicação <i>The Fantastic Flying Books of Mr. Morris Lessmore</i> .	66
Figura 78: Ecrã inicial e final da aplicação <i>The Fantastic Flying Books of Mr. Morris Lessmore</i> .	67
Figura 79: Imagem ilustrativa do funcionamento da aplicação <i>Imag-N-O-Tron</i> .	67
Figura 80: Sequência de ecrãs iniciais da aplicação <i>Bartleby’s Book of Buttons - The Far Away Island</i> .	69
Figura 81: Ecrã inicial e final do capítulo denominado “Um Botão Para Tudo” da aplicação <i>Bartleby’s Book of Buttons - The Far Away Island</i> .	70
Figura 82: Ecrã inicial e final do capítulo denominado “Caminhos em Zigue-Zague” da aplicação <i>Bartleby’s Book of Buttons - The Far Away Island</i> .	71
Figura 83: Ecrã inicial e final do capítulo denominado “Levantar âncora” da aplicação <i>Bartleby’s Book of Buttons - The Far Away Island</i> .	71

Figura 84: Índice de Conteúdos da aplicação <i>Bartleby's Book of Buttons - The Button at the Bottom of the Sea</i> .	72
Figura 85: Ecrã inicial da aplicação <i>The Three Little Pigs</i> .	74
Figura 86: Visualização do índice de conteúdos da aplicação <i>The Three Little Pigs</i> .	74
Figura 87: Exemplo de balão de fala com destaque do texto traduzido oralmente na aplicação <i>The Three Little Pigs</i> .	75
Figura 88: Ecrã número 11 da aplicação <i>The Three Little Pigs</i> .	75
Figura 89: Ecrã referente à primeira perseguição do lobo aos porquinhos na aplicação <i>The Three Little Pigs</i> .	76
Figura 90: Ecrã número 21 da aplicação <i>The Three Little Pigs</i> .	76
Figura 91: Indicações das interações possíveis dadas pelas falas dos personagens no ecrã inicial da aplicação <i>The Three Little Pigs</i> .	77
Figura 92: Ícone de apresentação da aplicação <i>The Three Little Pigs</i> .	77
Figura 93: Ecrãs correspondentes às opções de visualização <i>dia e noite</i> da aplicação <i>In My Dream</i> .	78
Figura 94: Álbum Narrativo <i>Estrambólicos</i> de José Jorge Letria e André Letria.	78
Figura 95: Ecrã referente à visualização do arquivo de imagens da aplicação <i>In My Dream</i> .	79
Figura 96: Imagem ilustrativa do efeito da janela em forma de estrela visível na aplicação <i>In My Dream</i> .	80
Figura 97: Ecrãs representativos da dinâmica narrativa inicial entre texto e vídeo da aplicação <i>The Numberlys</i> .	81
Figura 98: Exemplo de ecrã introdutório para do jogo corresponde à criação da letra “B” da aplicação <i>The Numberlys</i> .	81
Figura 99: Exemplo de ecrã colorido na aplicação <i>The Numberlys</i> .	82
Figura 100: Ecrã corresponde às opções de leitura existentes na aplicação <i>Quem soltou o PUM?</i> .	83
Figura 101: Ecrã inicial da narrativa da aplicação <i>Quem soltou o PUM?</i>	84
Figura 102: Exemplo de ilustração/animaçãoamplificadora do texto na aplicação <i>Quem soltou o PUM?</i> .	84
Figura 103: Menu com indicação do número de páginas da aplicação <i>Quem soltou o PUM?</i> .	85
Figura 104: Ecrãs correspondentes à cena do acender a luz do abajur do quarto na aplicação <i>Quem soltou o PUM?</i> .	85
Figura 105: Ícone da aplicação <i>Four Little Corners</i> .	86
Figura 106: Ecrã inicial da aplicação <i>Four Little Corners</i> .	87
Figura 107: Ecrã referente à visualização do índice de conteúdos no menu de definições da aplicação <i>Four Little Corners</i> .	88
Figura 108: Ecrã “end” da aplicação <i>Four Little Corners</i> .	88
Figura 109: Ecrã número seis da aplicação <i>Four Little Corners</i> .	89
Figura 110: Ecrãs sequenciais referentes à travessia do rio da aplicação <i>Monster's Socks</i> .	90
Figura 111: Ícone da aplicação <i>Monster's Socks</i> .	91
Figura 112: Ecrã inicial da aplicação <i>Monster's Socks</i> .	91
Figura 113: Índice de Anteúdos da aplicação <i>Monster's Socks</i> .	92

Figura 114: Exemplo da relação do pequeno monstro com as marcas circulares amarelas no <i>e-Book Monster's Socks</i> .	93
Figura 115: Ecrã ilustrativo das setas que apelam ao seu movimento na aplicação <i>Monster's Socks</i> .	93
Figura 116: Ecrã correspondente ao “the end”.	94
Figura 117: Ecrã inicial do <i>e-Book Rita the Lizard</i> .	95
Figura 118: Animações despoletas através dos diferentes toques no ecrã no <i>e-Book Rita the Lizard</i>	96
Figura 119: Exemplo da visualização da lente transparente no ecrã 2 do <i>e-Book Rita the Lizard</i> .	96
Figura 120: Destaque visual do texto no <i>e-Book Rita the Lizard</i> .	97
Figura 121: Diferentes modos de transição entre ecrãs no <i>e-Book Rita the Lizard</i> .	97
Figura 122: Exemplo de ilustração ampliada para fora do ecrã tradicional no <i>e-Book Rita the Lizard</i> .	98
Figura 123: Referência a Dalí no <i>e-Book Rita the Lizard</i> .	99
Figura 124: Ecrã correspondente ao “the end” da aplicação <i>Rita the Lizard</i> .	99
Figura 125: Ecrã inicial do <i>e-Book Era uma vez... a História!</i> .	101
Figura 126: Animação verificada através do toque em qualquer zona do ecrã no <i>e-Book Era um vez... a História!</i> .	102
Figura 127: Destaque visual do texto no <i>e-Book Era um vez... a História!</i> .	102
Figura 128: Imagem representativa do conceito <i>PhoneBook</i> .	104
Figura 129: Sequência dos quatro ecrãs iniciais da novela gráfica <i>Upgrade Soul</i>	105
Figura 130: Sequência de ecrãs no <i>Motion Book Treatment - Mexico City de Dave Gibbons</i>	106
Figura 131: Ecrã 16 do <i>e-Book The Fantastic Flying Books of Mr. Morris Lessmore</i> .	108
Figura 132: Exemplo das animações despoletas através do toque no ecrã no <i>e-Book The Three Little Pigs</i> .	109
Figura 133: Exemplo no <i>e-Book The Fantastic Flying Books of Mr. Morris Lessmore</i> .	109
Figura 134: Exemplo do uso do girocópio na ecrã <i>Follow the Bubbles</i> do <i>e-Book Bartleby's Book of Buttons - The Button at the Bottom of the Sea</i> .	110
Figura 135: Ecrã visualizado na área de gravação de voz no <i>e-Book Rita the Lizard</i> .	111
Figura 136: Exemplo de linha icónica no <i>e-Book The Fantastic Flying Books of Mr. Morris Lessmore</i> .	112
Figura 137: Destaques visuais do texto nos <i>e-Books The Three Little Pigs</i> e <i>Rita the lizard</i> .	113
Figura 138: Distinção tipográfica nas falas dos personagens no <i>e-Book Monster's Socks</i> .	113
Figura 139: Visualização da mesma ilustração estática sobre fundo branco e preto no <i>e-Book In My Dream</i> .	115
Figura 140: Exemplo de animação restrita em termos de movimento no <i>e-Book Quem soltou o PUM?</i> .	116
Figura 141: Opções de Leitura disponíveis nos <i>e-Books The Three Little Pigs</i> , <i>Rita the Lizard</i> , <i>Quem soltou o PUM?</i> e <i>Era uma vez... a História!</i> .	119
Figura 142: <i>Affordances</i> nos <i>e-Books Quem soltou o PUM?</i> e <i>Bartleby's Book of Buttons</i> .	120
Figura 143: <i>Affordances</i> no <i>e-Book The Fantastic Flying Books of Mr. Morris Lessmore</i> .	120
Figura 144: Ecrã correspondente à <i>affordance</i> implícita no <i>e-Book The Fantastic Flying Books of Mr. Morris Lessmore</i> .	121
Figura 145: <i>Affordances</i> no <i>e-Book Rita the Lizard</i> .	121
Figura 146: Sugestões de interação nos <i>e-Books The Three Little Pigs</i> e <i>Rita the Lizard</i> .	124

Figura 147: Exemplo da necessária confirmação para ativar o botão de acesso às definições no *e-Book Four Little Corners*. 124

Figura 148: Exemplo de coerência na apresentação dos ícones nas editoras Nosy Crow e e-Toiles. 130

Lista de Tabelas

Tabela 1: Comparação entre as propriedades físicas do livro impresso e as equivalentes no livro digital.	128
Tabela 2: Comparação entre os elementos estruturais utilizados na versão analógica e digital.	131
Tabela 3: Comparação entre os elementos modais utilizados na versão analógica e digital.	134
Tabela 4: Comparação entre propriedades dinâmicas reveladoras de conteúdos narrativos inicialmente ocultos.	136
Tabela 5: Comparação entre propriedades dinâmicas orientadoras do sentido de leitura da narrativa.	138

Capítulo 1

Introdução

São cada vez mais as crianças com acesso ao computador, quer seja em casa ou na escola. A modernização tecnológica nos estabelecimentos de ensino portugueses tem sido de tal ordem que a média de alunos por computador no 1.º Ciclo do Ensino Básico tem vindo a decrescer consideravelmente. Dados estatísticos¹ demonstram que, entre os anos letivos 2007/08 e 2009/10, a média de alunos por computador passou de 11,4 para 1, o que significa que nos dias de hoje o uso do computador é já um hábito comum no quotidiano das crianças entre os 6 e os 9 anos de idade.

Com a crescente tendência tecnológica são cada vez mais os produtos interativos criados e destinados às crianças, especialmente no campo da literatura infantil. Novos meios digitais interativos têm demonstrado um elevado potencial narrativo e de grande apelo junto do público mais novo, podendo, também, ser coadjuvantes no processo de estímulo ao prazer da leitura (Sylla et al. 2011; Chang e Breazeal 2011).

A comprovar esta tendência e consequente valorização, são premiadas pela primeira vez, em 2012, aplicações digitais na maior feira do livro infantil, a Feira Internacional do Livro Infantil de Bolonha que promove e valoriza anualmente os melhores exemplares de literatura infantil a nível mundial (Pimenta 2012).

Neste sentido são muitas as opiniões que, aludindo ao fascínio das novas tecnologias, consideram que estes dispositivos informáticos vieram comprometer a existência do livro impresso. Existe mesmo quem considere que o livro se tornou num artefacto obsoleto (Carr 2012).

Em Portugal é discutida pela primeira vez, em janeiro de 2013, através da Conferência “ABC da Edição Digital”, a edição digital de livros para crianças (Pimenta 2013).

Sendo incontestável a importância do livro de literatura infantil no desenvolvimento da criança e na formação do futuro adulto, torna-se então necessária a investigação de novas formas de contar histórias através do uso da tecnologia como ferramenta.

1 Segundo o Gabinete de Estatística e Planeamento da Educação (GEPE), órgão delegado do Instituto Nacional de Estatística (INE) para a produção e difusão das estatísticas oficiais da educação em Portugal (GEPE 2010).

1.1 A importância do livro infantil no desenvolvimento da criança

Vários têm sido os estudos nacionais e internacionais realizados em torno da importância da leitura literária ², sendo as suas vantagens manifestadas logo nos primeiros anos de vida do ser humano, mesmo quando a criança ainda não sabe ler mas escuta a voz do adulto que lhe conta histórias e lhe proporciona, deste modo, o primeiro contacto com o livro: “(...) o primeiro ano de vida é crucial para o desenvolvimento da criança, especialmente a nível neurológico e afetivo (...). Nada, mas mesmo nada, pode substituir a magia e o encanto da descoberta do livro ou das histórias quando as crianças começam a articular as primeiras palavras” (Veloso 2002, 2,3).

O contacto precoce com o livro infantil e com a literatura é reconhecido como fundamental no processo de ensino-aprendizagem, sendo as suas vantagens variadas ao longo do desenvolvimento do indivíduo (Veloso 2002). A leitura literária feita de forma regular e acompanhando o crescimento da criança desde a mais tenra idade, para além de lhe proporcionar fruição estética, estimula a sua imaginação e criatividade, amplifica a sua compreensão do mundo, aguça-lhe a curiosidade, ativa-lhe o espírito crítico, desenvolve a sua capacidade de valoração estética (língua e imagem), aumenta a sua competência linguística, enriquece o seu vocabulário, entre outras. Como afirma Rui Marques Veloso (2006, 4) as “crianças ou jovens que leiam bons livros com regularidade têm potencialidades que irão desembocar em sucesso, visto que a leitura, para lá da sua função utilitária, é um fator de socialização e de reconhecimento social”.

1.2 A Literatura Digital

Devido aos avanços tecnológicos verificados nos últimos anos, é inegável que ferramentas como o computador e a Internet tenham muito a contribuir para a formação da criança em termos de desenvolvimento físico, intelectual e emocional.

Nos dias de hoje especula-se sobre o fim do livro impresso, motivo que mostra uma cada vez mais necessária investigação de novas formas de contar histórias através do uso da tecnologia como ferramenta.

Neste campo, tem-se verificado uma crescente exploração tecnológica, demonstrando a existência de um elevado potencial narrativo e de grande apelo junto do público mais novo, podendo ser considerada coadjuvante no processo de estímulo ao prazer da leitura (Sylla et al. 2011; Chang e Breazeal 2011).

Embora se verifique uma crescente oferta de aplicações digitais infantis no mercado, o formato

2 Num artigo publicado pelo The New York Times, em março de 2012, Annie Murphy Paul enumera uma série de estudos internacionais realizados por cientistas nos últimos anos que comprovam que a leitura literária estimula o nosso cérebro em áreas que até então se desconhecia, como as que processam cheiros, sensações ou movimentos do corpo. Ficou também comprovado que as pessoas que leem ficção percebem melhor o outro e têm maior capacidade de empatia. No que diz respeito às crianças em idade pré-escolar, verificou-se algo semelhante: “the more stories they had read to them, the keener their theory of mind” (Paul 2012).

impresso continua a ser o preferido, e considerado por muitos pedagogos o ideal em termos de desenvolvimento cognitivo da criança (Richtel e Bosman 2011).

Este tema tem sido amplamente debatido e a questão que se coloca nesta nova era do digital “é alguma coisa perdida ao converter um álbum narrativo para um e-book”³ (Richtel e Bosman 2011). Segundo Junko Yokota, Professor e Diretor do Center for Teaching Through Children’s Books at National Louis University in Chicago, citado por Richtel e Bosman (2011), a resposta é afirmativa porque características como a forma e tamanho de um livro ou até mesmo o simples gesto de tocar e virar a página são parte integrante da experiência emocional que é a leitura.

Daqui surgem outras questões, nomeadamente “Como decidir sobre qual o formato de livro infantil, o digital ou o impresso, é o mais adequado?”⁴ Esta escolha muitas das vezes é feita pelos pais das crianças que, embora sejam no presente influenciados pelas novas tecnologias, acabam sempre por decidir com base na educação que tiveram, ou seja, a escolha acaba sempre por recair para o formato tradicional (Richtel e Bosman 2011). No entanto, as gerações mais novas, denominadas hoje de nativos digitais, influenciadas pela revolução digital, poderão começar a inverter esta tendência.

Nos tempos que correm, muitas editoras simplesmente convertem as atuais narrativas impressas para o suporte digital, sem que haja espaço para se pensar no novo formato, que é uma característica fundamental para a definição de álbum narrativo. Contudo existem outros exemplos que, a nosso ver, demonstram uma passagem do analógico para o digital mais preparada e pensada (capítulo 3).

E se pensássemos o álbum que incorporasse, para além de conjugar ilustração, texto, design e edição numa unidade estética e de sentido, outras modalidades como o som, a animação interativa ou até elementos de videojogos. Continuará a ser um álbum narrativo?

1.3 Motivação e Objetivos

A motivação para a investigação do presente tema deve-se sobretudo ao interesse no livro infantil, em especial no álbum narrativo, que começa a ser pensado na edição digital, tratando-se de uma excelente oportunidade para a investigação de eventuais novas potencialidades narrativas.

Aliada a este interesse pessoal, a leitura é de facto um ato bastante importante no desenvolvimento intelectual, físico e emocional da criança e com os enormes avanços da tecnologia e consequente aumento da especulação sobre o fim do livro impresso, torna-se cada vez mais necessária a investigação de novas formas de contar histórias através do uso da tecnologia como ferramenta.

Neste sentido, e considerando o álbum narrativo como um exemplo de objeto que proporciona experiências bastantes enriquecedoras e atrativas nas primeiras leituras, é proposto como objetivo geral para este estudo analisar a possibilidade de conversão do álbum narrativo para o formato digital, mantendo a sua identidade conceptual, sendo o caminho para a concretização descrito pelas seguintes etapas:

.....
3 Tradução do autor, no original: “is anything lost by taking a picture book and converting it to an e-book?”

4 Tradução do autor, no original: “how to decide when a child’s book is best suited for digital or print format?”

Introdução

- Conhecer e descrever as características editoriais utilizadas no álbum narrativo, com base em álbuns selecionados;
- Conhecer e descrever as características editoriais utilizadas nos livros digitais dirigidos ao público infantil, tendo em conta as aplicações selecionadas;
- Relacionar as diferentes características verificadas em ambos os formatos, analógico e digital, tendo em conta a identidade do álbum narrativo.

No final do estudo espera-se conseguir dar resposta às seguintes questões:

- Poderá o conceito de álbum narrativo ser adaptado ao suporte digital, mantendo a sua identidade?
- O que se pode ganhar ou perder nesta transição de formato?
- Poderá o formato digital potenciar novas formas narrativas?

1.4 Estrutura

O presente documento encontra-se organizado em seis capítulos. No capítulo 1 foram apresentadas as motivações e interesses que ditaram a escolha do tema, e quais os objetivos que se pretendem atingir com a presente investigação.

Uma descrição do estado da arte associado à definição e caracterização do álbum narrativo poderá ser encontrada no capítulo 2, seguida do levantamento das características editoriais encontradas em *e-Books*, no capítulo 3, onde inicialmente é exposta a comparação entre os diferentes leitores de *e-Books* disponíveis.

A sintetização das características identificadas no capítulo anterior é feita no capítulo 4, sendo estas organizadas por tipologias e devidamente ilustradas.

No capítulo 5, por forma a detetar o que se perde e o que se ganha na transição de suportes tendo em conta as propriedades identitárias do conceito de álbum narrativo, é feita a relação entre os dois formatos, analógico e digital, baseada na comparação entre características com as mesmas propriedades.

Por fim, no capítulo 6 são apresentadas as conclusões, retiradas após a realização deste trabalho, bem como o sumário de contribuições e possíveis abordagens para trabalho futuro.

Capítulo 2

O álbum narrativo

O álbum narrativo é um género editorial destinado, preferencialmente, ao público infantil, mais especificamente a crianças com idades entre os 2 e os 8 anos (Rodrigues 2009).

A relação que é estabelecida entre o texto e a ilustração é bastante peculiar pois permite que o uso de duas modalidades distintas (palavra - imagem) se complementem uma à outra no conto de uma história. Por outro lado, o próprio objeto livro e as suas propriedades físicas, meramente formais na maioria das outras publicações, como a dimensão, a capa e a contracapa, a sobrecapa, as badanas, as guardas, o tipo de papel utilizado, ou outro tipo de acabamento, são igualmente importantes na leitura destas obras e na construção de sentidos (Rodrigues 2009).

O *Picture Story Book*, assim conhecido na versão anglo-saxónica, é definido como a relação intersemiótica estabelecida entre duas modalidades, verbal e pictórica, que numa relação articulada e complementar produzem, em conjunto, significado (Rodrigues 2009).

A origem e o surgimento do álbum narrativo não são bem definidos, existindo diversas opiniões que apontam para diferentes autores em diferentes momentos no tempo,¹ no entanto e segundo o estudo de Carina Rodrigues (2009), o álbum narrativo ilustrado, como o conhecemos hoje, surgiu nos alvares dos anos 1960/1970, em alguns países da Europa, como Reino Unido, Alemanha e França. Em Portugal tem vindo a ser explorado aos poucos, tendo os primeiros álbuns surgido nos finais de 1980 e no princípio da década de 1990, sendo os seus criadores mais significativos Leonor Praça, Maria Keil, Cristina Malaquias, Manuela Bacelar, seguindo-se numa fase posterior os nomes de Marta Torrão ou Alain Corbel (Rodrigues 2009). Atualmente o leque de artistas é maior e conta com diversos criadores.²

O álbum narrativo ou “pré-livro”, segundo o designer Bruno Munari (1981), é um conceito onde apenas a imagem e a materialidade do livro comunicam. Este é explicado no livro *Das coisas Nascem Coisas* (1981) e resulta de uma constatação cultural e social feita pelo autor de que muitos não se tornavam leitores quando adultos porque tinham vivido experiências negativas com a leitura ainda

1 “Para muitos investigadores e especialistas na área, o álbum moderno, tal como hoje é entendido, conhece o seu apogeu unicamente a partir da segunda metade do século XX, precisamente com o aperfeiçoamento progressivo no processo litográfico em offset.” (Rodrigues 2009)

2 André Letria, João Caetano, Gémeo Luís, Bernardo Carvalho, João Vaz de Carvalho, João Fazenda, Teresa Lima, Danuta Wojciechowska, Júlio Vanzeler, José Miguel Ribeiro, Margarida Botelho, Cristina Valadas, Madalena Matoso, Fernanda Fragateiro, Henrique Cayatte, Luís Henriques, Raffaello Bergonse, Carla Pott, Alex Gozblau, Afonso Cruz, Richard Câmara, Inês Oliveira, André da Loba, entre outros (Rodrigues 2009).

crianças, principalmente através de livros didáticos “aborrecidos e difíceis”, levando depois à desistência da leitura após o período escolar (Munari 1981).

Os temas abordados pelos álbuns narrativos centram-se geralmente em emoções como a amizade, o amor, o medo, a zanga, etc., e relacionam-se com as vivências quotidianas da criança. Normalmente as histórias retratam experiências reais ou fantasiosas, sendo que, em geral, o protagonista é uma criança ou um animal com os quais o pequeno leitor se identifica (Bastos 1999).

Outra característica deste tipo de publicação é a sua cuidadosa conceção gráfica: “o álbum moderno é entendido como um objeto artístico, cuidadosamente elaborado, que conjuga ilustração, texto, design e edição numa unidade estética e de sentido. (...) O álbum tem de ser visto na íntegra, prestando-se particular atenção a cada uma das suas partes (a capa, as guardas, a tipografia e as imagens) construídas numa sequência, cujas relações internas são cruciais para a compreensão do livro. Para se apreciar um álbum é preciso, portanto, e antes de mais, começar por considerá-lo como um todo, como um conjunto de propriedades que o diferenciam de outros tipos de livros” (Rodrigues 2009, 5).

Sendo este tipo de publicação um campo fértil para a experimentação artística, manifestando-se de formas tão diversas e realmente surpreendentes, acaba por atrair tanto *pequenos* como *grandes* leitores. Neste âmbito é também importante referir que, tratando-se de uma leitura partilhada entre criança e adulto, nos casos em que a criança ainda não sabe ler, cabe ao último a responsabilidade pela aquisição do livro, o que justifica, mais uma vez, a identificação do outro tipo de público-alvo dos livros de receção infantil: o adulto (Riscado 2002).

Catarina Florindo (2012), através do estudo de álbuns narrativos publicados em Portugal, identifica algumas das suas características editoriais como o formato, capas e contracapas, guardas, composição das primeiras páginas, composição do texto, ilustrações e tipos de papel.

Tendo por base este estudo procurámos encontrar, através da observação e análise de outros exemplos de álbuns recentemente publicados em Portugal, outras características identitárias do álbum narrativo. A estas acrescentámos os sons, os cheiros, as texturas, e as diferentes tipologias que o álbum narrativo pode apresentar.

2.1 Formatos

Os álbuns narrativos manifestam-se em diversos formatos, podendo ser pequenos, de 13,5x13,5 cm como é exemplo o álbum *Eu Sinto* de Helen Oxenbury, médios, grandes ou até gigantesco, de 27x35 cm como é exemplo o álbum *Praia Mar* de Bernardo Carvalho, apresentando-se tanto na horizontal como na vertical ou até mesmo inclinados como é o caso do álbum *O Livro Inclinado*, de Peter Newell.

O álbum narrativo

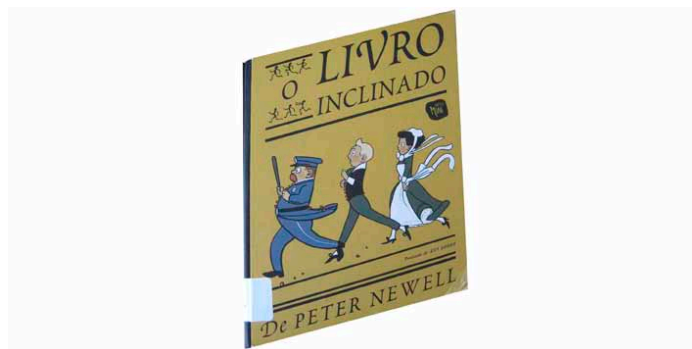


Figura 1: *O Livro Inclinado*, de Peter Newell, editado pela Orfeu Negro em 2007.

O formato deste género editorial é definido pelo modo como o conteúdo se estende à própria forma, na medida em que todos os pormenores se ligam entre si criando uma construção cúmplice de sentidos (Florindo 2012).

Lágrimas de Crocodilo, de André François é um exemplo de álbum narrativo em que a dimensão e formatos derivam da história propriamente dita. O álbum representa a forma de uma caixa-envelope de formato oblongo, onde é transportado o livro no formato de um crocodilo, protagonista da história, e está diretamente ligado à narrativa, representando a forma como o crocodilo foi capturado e enviado por correio.



Figura 2: *Lágrimas de Crocodilo*, de André François, editado pela Bruaá em 2010.

Outros álbuns narrativos como *Quem é a Minha Estrela?*, de Michael Schober, apresenta-se de forma variável e interativa, de páginas desdobráveis, que abrem ora para o lado, ora para cima, de forma de surpreender o leitor com o desejo de saber o que está por detrás de cada personagem, indicando-nos a estrela que gostariam de ser. No fim somos surpreendidos com uma dobra que abre para baixo, direcionada diretamente ao leitor, sendo este questionado sobre qual dos personagens apresentados gostaria de ser.

O álbum narrativo

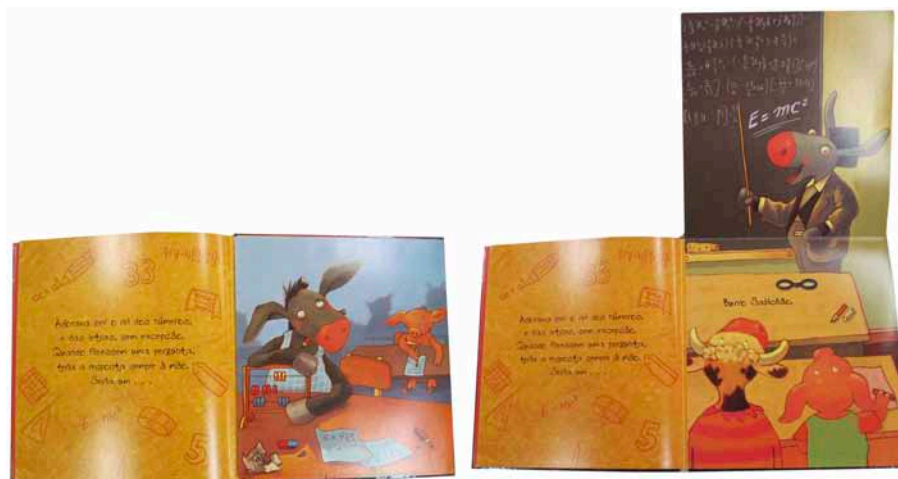


Figura 3: *Quem é a Minha Estrela?*, de Michael Schober, editado pela Minutos de Leitura em 2007.

No álbum *Não é uma Caixa*, de Antoinette Portis, e ao contrário do que o título sugere, as suas características formais como o formato, a cor, a textura e várias informações como o peso e a instrução na sobrecapa “este lado para cima” acompanhada de duas setas, levam-nos de facto à ideia que estamos perante uma caixa. No entanto este é o ponto de partida para a história que se segue no interior do livro, em que temos duas vozes: uma, que pergunta ao protagonista o que está a fazer com uma caixa e outra, a do protagonista, um coelho, que recusa constantemente a afirmação de que se trata de uma caixa. Estas duas vozes são distinguidas graficamente pelo uso da tipografia em estilo itálico (voz do narrador adulto) e em estilo romano (voz do protagonista). O pequeno coelho mostra-nos o seu ponto de vista apenas através da ilustração a cores: o que o adulto julga ser uma caixa é, para ele, um automóvel, uma montanha, um prédio em chamas, um barco, etc.

O álbum narrativo



Figura 4: *Não é uma Caixa*, de Antoinette Portis, editado pela Editorial Presença em 2010.

O formato é também, em alguns casos, influenciado ou sujeito a pequenas deformações, em forma de aberturas ou mesmo cortes, que tem como objetivo revelar informação contida em páginas seguintes. É o caso do álbum *Grande Livro dos Medos do Pequeno Rato*, de Emily Gravett, que apresenta na capa um pequeno buraco feito por um rato, protagonista da história, que se anuncia rasurando o nome da autora e roendo um buraco no cartão, por onde o vislumbramos, com o lápis que o acompanhará ao longo de todo o percurso. No interior são apresentados outros cortes em diversas páginas, fortalecendo assim toda a narrativa.

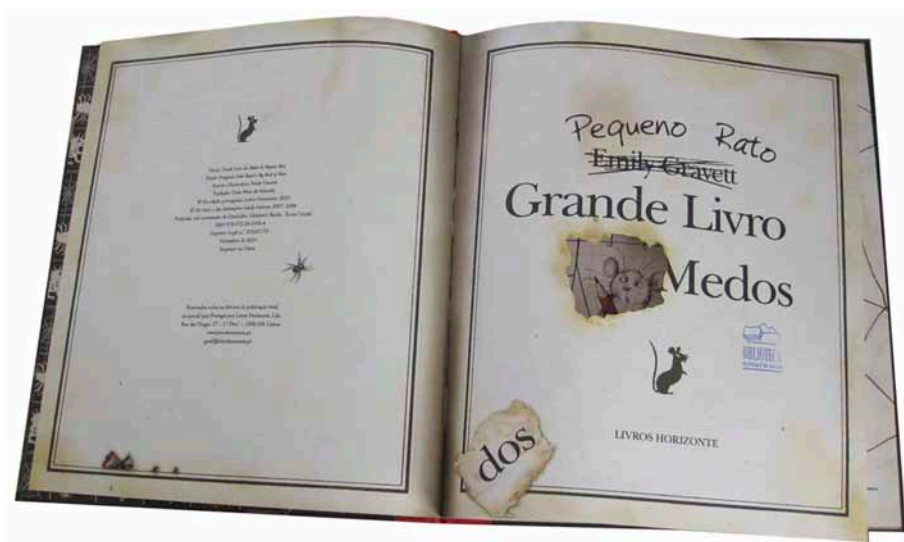


Figura 5: *Grande Livro dos Medos do Pequeno Rato*, de Emily Gravett, editado pela Livros Horizonte 2010.

2.2 Sentidos de leitura

Outro aspeto característico dos álbuns narrativos é o modo como a sua leitura é feita. Existem edições de álbuns narrativos que rompem com a convencional abertura do livro da direita para a esquerda, pedindo um folhear de páginas de baixo para cima, como em *A Colecção*, de Margarida Botelho, da esquerda para a direita ou vice versa, como em *A Crise explicada às Crianças (para miúdos de direita/ para miúdos de esquerda)*, de João Miguel Tavares e Nuno Saraiva, ou até mesmo diferentes sentidos num só livro, como em *Um Bicho Estranho*, de Mon Daporta e Óscar Villán.

O álbum narrativo



Figura 6: *A Coleção*, de Margarida Botelho, editado pela Ana Margarida Silvestre Botelho em 2007.

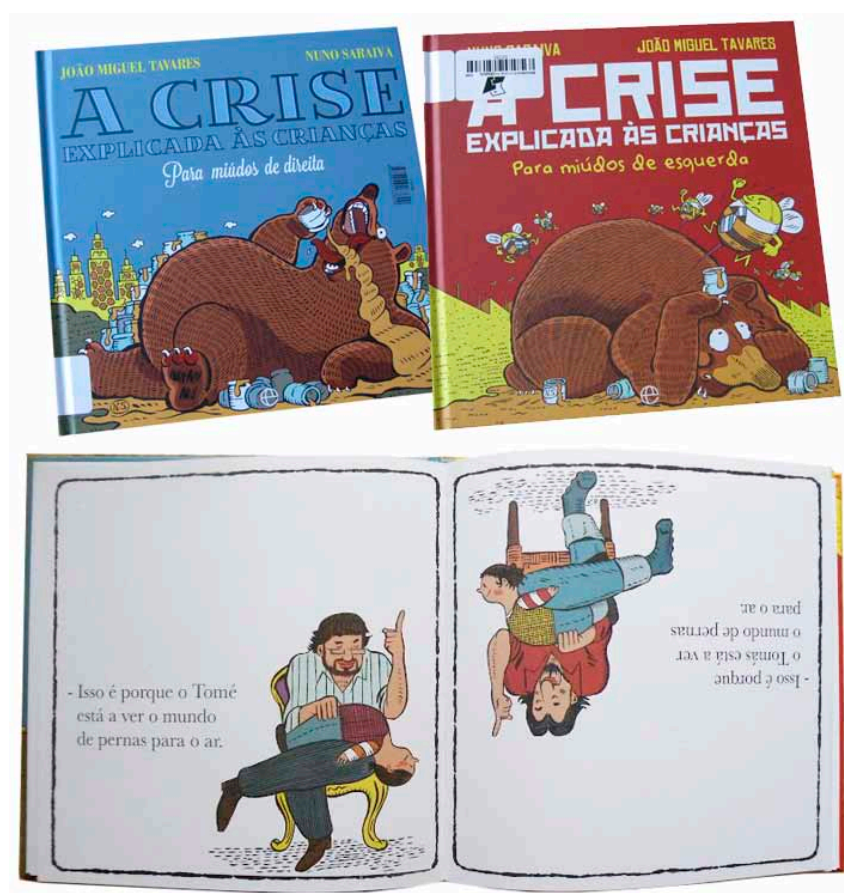


Figura 7: *A Crise explicada às Crianças (para miúdos de direita/ para miúdos de esquerda)*, de João Miguel Tavares e Nuno Saraiva, editado pela A Esfera dos Livros em 2012.

O álbum narrativo

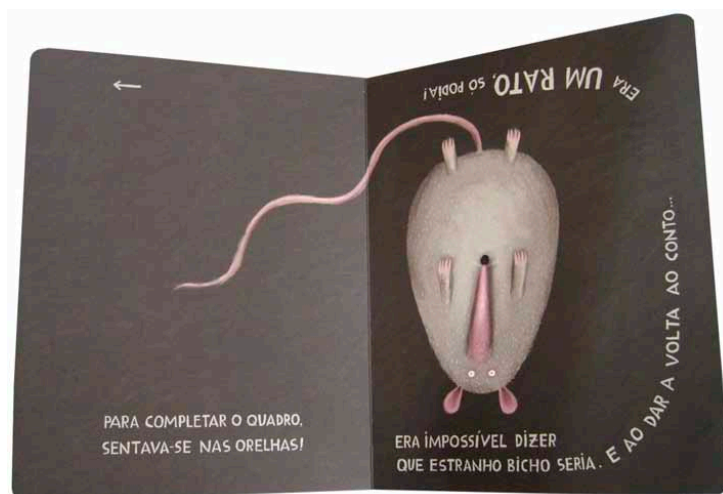


Figura 8: *Um Bicho Estranho*, de Mon Daporta e Óscar Villán, editado pela Kalandracka em 2010.

Referenciamos também a existência do álbum *As Duas Estradas (N126 vs A1 / A1 vs N126)*, de Isabel Minhós Martins e Bernardo Carvalho que, embora apresente dois sentidos de leitura diferentes, cruza as duas narrativas ao longo do livro, comparando os percursos realizados nas duas diferentes vias, uma auto-estrada e uma estrada nacional, avaliando não só a rapidez (ou lentidão) com que são feitos, mas as implicações, muitas de cariz subjetivo, que tais trajetos potenciam.

Esta distinção é conseguida através do jogo de duas cores, uma para cada narrativa, e respetivas ilustrações. Cada narrativa é posicionada e ilustrada num determinado sentido, usando as mesmas páginas e o mesmo espaço da outra. Esta apresentação não afeta a legibilidade do texto nem levanta problemas ao nível da interpretação das imagens que, de forma muito simples, exploram os efeitos dos desenhos apenas contornados e de outros com partes coloridas a vermelho ou azul, conforme o caso.



Figura 9: *As Duas Estradas (N126 vs A1/A1 vs N126)*, de Isabel Minhós Martins e Bernardo Carvalho, editado pela Planeta Tangerina em 2009.

Da mesma forma que o formato resulta do tipo de conteúdo, o sentido da leitura é também diretamente dependente da ideia que se pretende fortalecer. Existe pois, como afirma Florindo (2012, 27) uma “preocupação de se criar um objeto como um todo, em que a própria forma serve o conteúdo”.

2.3 Capas e contracapas

As capas e contracapas possibilitam a primeira comunicação visual com o leitor, pois são estas que criam expectativas no leitor sobre o que vai encontrar no interior do livro ou que o cativam, através de mensagens contraditórias, como no álbum *Não é uma Caixa*.

Tratando-se de uma publicação destinada preferencialmente a crianças, como referido anteriormente, cabe ao adulto a responsabilidade pela aquisição do mesmo. Deste modo a capa deverá atrair tanto crianças como adultos.

As capas caracterizam-se pela inclusão do título da obra, o nome dos respetivos autores e a editora responsável pela sua existência.

O título da obra é, em muitos casos, desenhado pelo próprio ilustrador, fator que torna a obra única e original como são exemplo os álbuns *Ovelhinha dá-me Lã*, de Isabel Minhós Martins e Yara Kono, *A Família C*, de Pep Bruno e Mariona Cabassa, *Quem roubou a Lua?*, de Mario Catelli e Madalena Matoso, ou em *Cricitor*, de Tomi Ungerer.

O álbum narrativo



Figura 10: Exemplos de capas com títulos trabalhados de forma original.

Outros elementos que caracterizam estas capas são a frequente utilização de selos de qualidade, em forma de autocolantes ou até mesmo impressos, que valorizam a obra e a apresentam como garantia de qualidade. Referem-se normalmente aos prémios que a obra recebeu, ao facto de fazerem parte da escolha do Plano Nacional de Leitura (PNL) ou por terem sido recomendadas pela Casa da Leitura.

A ilustração é outro elemento característico nas capas e contracapas dos álbuns narrativos. Esta pode ser nova ou uma reprodução de uma imagem do seu interior, dependendo do conceito que os seus criadores pretendam dar ao livro.

Em muitos casos a ilustração da contracapa é vista como uma continuidade da ilustração da capa ou vice versa, como é exemplo no álbum narrativo *A Máscara do Leão*, de Margarita del Mazo e Paloma Valdivia.

O álbum narrativo



Figura 11: *A Máscara do Leão*, de Margarita del Mazo e Paloma Valdivia, editado pela OQO Editora em 2011.

Na contracapa apresentam-se normalmente informações mais específicas ao público adulto, responsável pela aquisição do livro, uma vez que é aqui que podemos encontrar informações mais técnicas, como o nome da coleção em que o livro se insere, a faixa etária do público-alvo, notas sobre o(s) autor(es) como no álbum *O Elefante Diferente (que espantava toda a gente)*, de Manuela Castro Neves e Madalena Matoso, ou excertos de textos críticos elogiosos retirados da imprensa ou eventuais prémios que o livro tenha recebido.



Figura 12: *O Elefante Diferente (que espantava toda a gente)*, de Manuela Castro Neves e Madalena Matoso, editado pela Editorial Caminho em 2012.

Por vezes os textos são também dirigidos às crianças, traduzindo-se geralmente em pequenas sinopses simples e de fácil compreensão como é exemplo no álbum *Eu*, de Philip Waechter.

O álbum narrativo



Figura 13: *Eu*, de Philip Waechter, editado pela GATAfunho em 2010 .

Existem também os casos em que na contracapa não existe qualquer outro apontamento a não ser a ilustração e o código de barras como em *Um Pesadelo no meu armário*, de Mercer Mayer.

No que se refere ao código de barras, existem editoras que, de forma a tornarem os seus livros mais facilmente identificáveis e diferentes dos restantes, criam em volta do simples registo do código de barras uma imagem relacionada com a história do livro. Exemplo disso são os livros da editora Planeta Tangerina que, de forma diferenciada e original, aplicam esta técnica em todas as suas edições originais.



Figura 14: *O Mundo num Segundo* e *Pê de Pai*, ambos de Isabel Minhós Martins e Bernardo Carvalho, e editados pela Planeta Tangerina.

Referimos também que, na maioria dos casos as capas e contracapas apresentam-se na forma de capa dura, não só para assegurar a durabilidade do livro nas mãos dos mais pequenos, como também a boa impressão das ilustrações, sendo relativamente poucos os exemplos em capa mole. Para além deste objetivo, o uso de capas duras é também vantajoso para os casos em que são um valor acres-

centado no conto da história e na construção do objeto livro como no álbum *Outra vez!*, de Emily Gravett, sendo desvantajoso na medida em que tornam o processo de produção mais dispendioso.



Figura 15: *Outra vez!*, de Emily Gravett, editado pela Livros Horizonte em 2011.

Outro aspecto característico nas capas de álbuns narrativos é o uso frequente de pormenores gráficos como a aplicação de brilhos ou de verniz ultra violeta (UV) localizado como é o caso da capa do álbum *Nasredin e o seu Burro*, de Odile Weulersse e Rébecca Dautremer, que tem como objetivo fazer sobressair os objetos ou personagens da história.

2.4 Guardas

As folhas de guarda correspondem às duas páginas imediatamente a seguir à capa ou contracapa e têm como principal função técnica prender o miolo do livro à capa ou contracapa.

Em álbuns narrativos estas podem apresentar-se das mais diversas formas, seja apenas pela utilização de uma ou mais cores dominantes das ilustrações existentes, quer da capa ou do interior do livro, pela recuperação visual de diferentes elementos da história, ou até parodiando o livro, entre outros.

Segundo o estudo de Ana Margarida Ramos (em Florindo 2012, 31) as guardas “estão a revelar-se elementos cada vez mais decisivos do ponto de vista da mensagem, da construção narrativa e até da relação que estabelecem entre si”.

Neste estudo a autora identificou, através da observação de diversos álbuns narrativos, seis tipologias de guardas. Um estudo posterior, feito por Florindo (2012), acrescentou a estas mais três tipologias.

Assim temos as seguintes tipologias:

O álbum narrativo

Guardas decorativas: Referem-se a guardas estritamente decorativas, utilizando uma ou mais cores dominantes das ilustrações utilizadas na capa ou no seu interior, ou uma ilustração, meramente decorativa relacionada com a história. Habitualmente apresentam-se da mesma forma, quer nas guardas do início, quer nas guardas do fim.

Guardas com motivo padronizado: Referem-se à utilização de um motivo relacionado com uma ilustração utilizada no interior do livro, como são exemplo no álbum *Um Pesadelo no meu Armário*, de Mercer Mayer.



Figura 16: *Um Pesadelo no meu Armário*, de Mercer Mayer, editado pela Kalandracka em 2009.

Guardas como contextualização espacial: Referem-se à representação espacial do local ou locais, onde decorre a ação a ser contada como acontece nas guardas do álbum *Capuccina no País dos Sonhos*, de Quentin Gréban.

O álbum narrativo

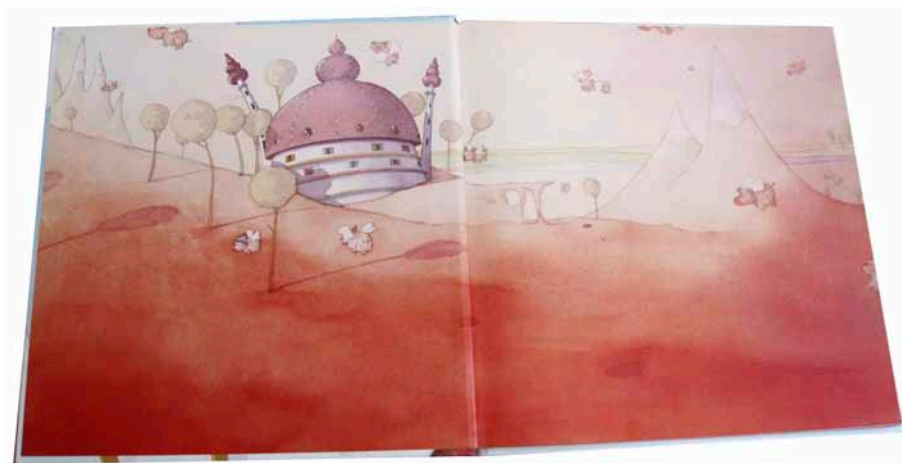


Figura 17: *Capuccina no País dos Sonhos*, de Quentin Gréban, editado pela Minutos de Leitura em 2006.

Guardas como contextualização temporal: Referem-se à representação de mudanças ocorridas entre o início e o fim da história. Esta mudança traduz-se em diferentes ilustrações nas guardas do início e do fim, como são o caso das guardas do álbum *Eu só - Só eu*, de Ana Saldanha e Yara Kono.



Figura 18: *Eu só - Só eu*, de Ana Saldanha e Yara Kono, editado pela Editorial Caminho em 2011.

O álbum narrativo

Guardas como narrativas embrionárias ou resumidas: Referem-se à narração de uma pequena história relacionada, de alguma forma, com a narrativa principal. Normalmente são histórias que antecedem a história que irá ser contada, como acontece no álbum *A Máscara do Leão*, de Margarita del Mazo e Paloma Valdivia.

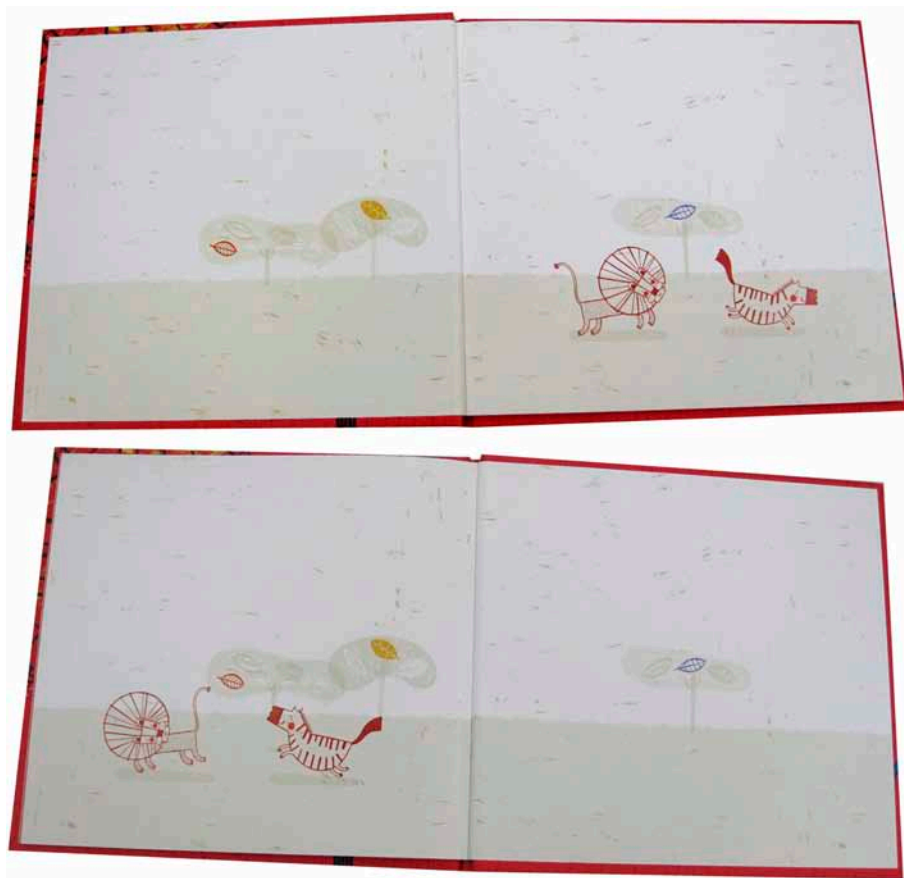


Figura 19: *A Máscara do Leão*, de Margarita del Mazo e Paloma Valdivia, editado pela OQO Editora em 2011.

Guardas com ilustração inacabada ou experimental: Referem-se à utilização de esboços das ilustrações utilizadas no interior do livro, o que acontece nas guardas dos álbuns *Grão de Milho*, de Olalla González e Marc Taegeer, e em *Um Homem Verde num buraco muito fundo*, de David Machado e Carla Pott.

O álbum narrativo



Figura 20: Exemplo de Guardas inacabadas ou experimentais, presentes nos álbuns *Grão de Milho* e *Um Homem Verde num buraco muito fundo*.

Guardas mistas: Referem-se à apresentação de guardas iniciais e finais de representações completamente distintas, em registos diferentes, quebrando uma linha de continuidade ou de semelhança, apesar de ambas se relacionarem com a história, como são exemplo no álbum *Diário Secreto do Pequeno Polegar*, de Philippe Lechermeier e Rébecca Dautremer.

O álbum narrativo



Figura 21: *Diário Secreto do Pequeno Polegar*, de Philippe Lechermeier e Rébecca Dautremer, editado pela Editora Educação Nacional em 2011.

Guardas narrativas: Referem-se à utilização das guardas como forma de iniciar e finalizar a narrativa, sem o uso de texto, apenas visual, e são exemplo no álbum *De repente...*, de Colin McNaughton.

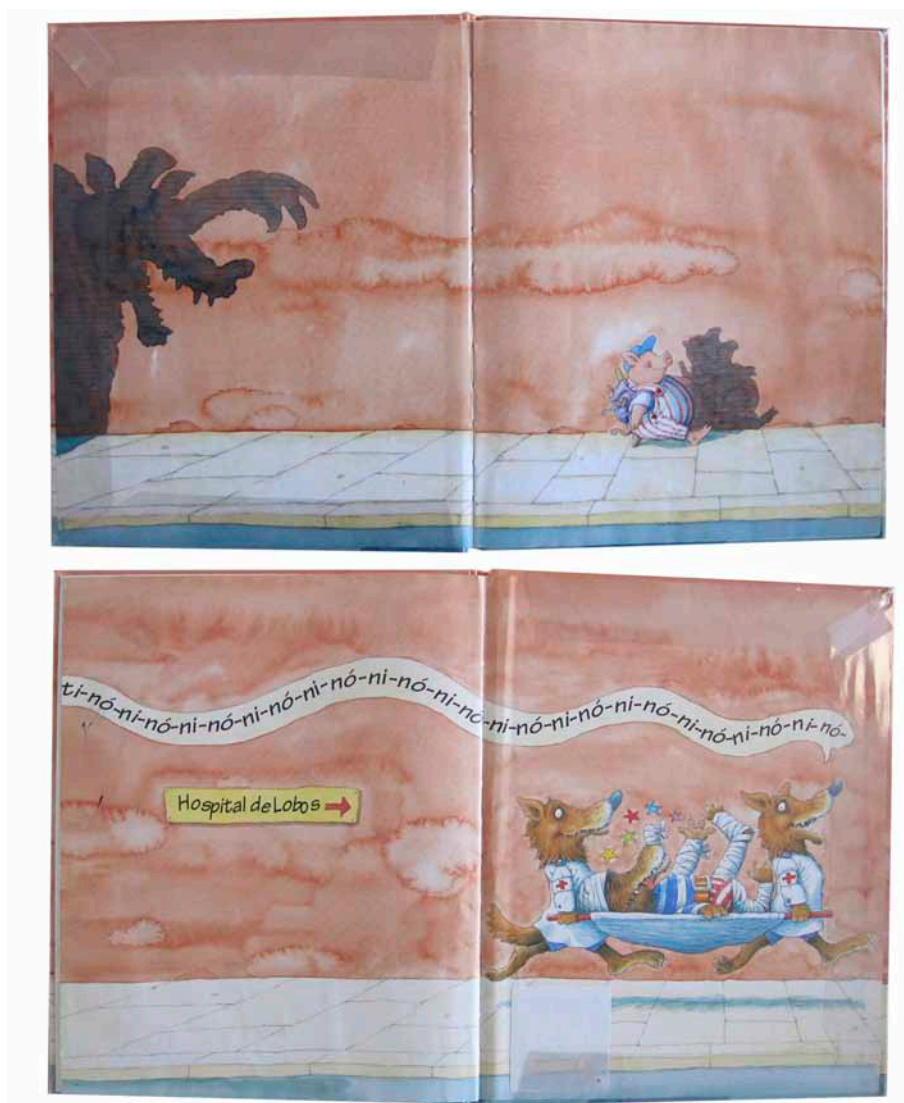


Figura 22: *De repente...*, de Colin McNaughton, publicado pela Atena em 1994.

Guardas conclusivas: Referem-se à utilização das guardas do fim como forma de concluir a narrativa, o que acontece no álbum *A Grande Invasão*, de Isabel Minhós Martins e Bernardo Carvalho.

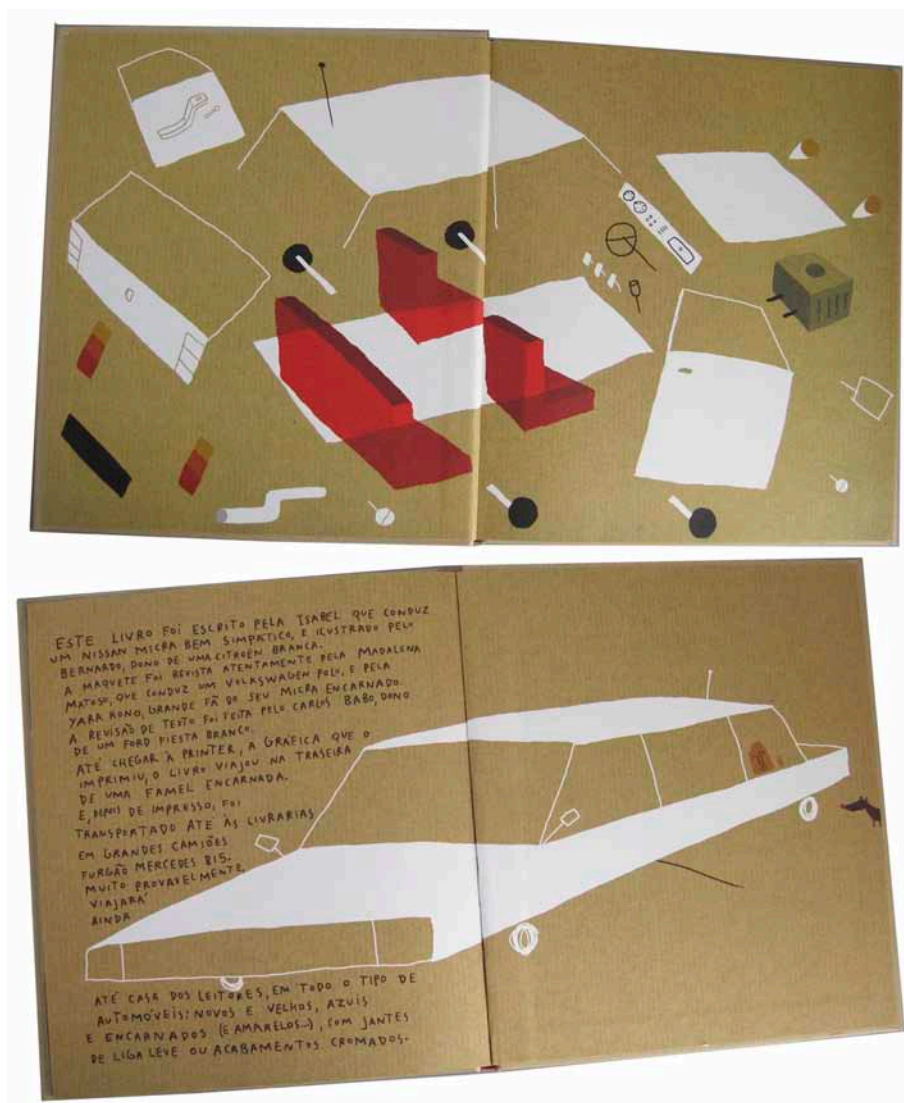


Figura 23: *A Grande Invasão*, de Isabel Minhós Martins e Bernardo Carvalho, editado pela Planeta Tangerina em 2007.

No que se refere a álbuns narrativos de capa mole, o uso das guardas é inexistente, contudo e devido à sua importância, como vimos anteriormente na construção do objeto-livro, estas são substituídas por páginas iniciais e finais do livro, como são exemplo os livros da editora Caminho na Coleção Borboletas.³

3 Álbuns que fazem parte da coleção: *A Surpresa de Handa*, de Eileen Browne; *Aldo*, de John Burningham; *Catatuas*, de Quentin Blake; *O Bebê que Não Queria Ir para a Cama*, de Helen Cooper; *Pinguim*, de Polly Dunbar

2.5 As primeiras páginas

As primeiras páginas correspondem às páginas imediatamente a seguir às guardas iniciais sendo normalmente reconhecidas como as folhas de rosto e anterrosto, apresentando na maior parte dos casos, tal como na capa, informações acerca da obra como o título, o(s) autor(es) e a editora.

Estas páginas são, de forma genérica, compostas por repetições de elementos que compõem a capa ou o interior do livro, no entanto existem outros exemplos em que novos elementos gráficos relacionados com a narrativa são aqui colocados.

É também nestas páginas que é apresentada a ficha técnica e outras informações paratextuais, como dedicatórias ou outras informações referenciais relacionadas com os prémios atribuídos à obra. Veja-se o exemplo do álbum *Os de Cima e os de Baixo*, de Paloma Valdivia. Este apresenta a ficha técnica e outras informações no verso das guardas, seguindo-se uma reconstrução da capa, na folha de rosto, de forma diferente, quer em tamanho, disposição dos elementos e em novas ilustrações.

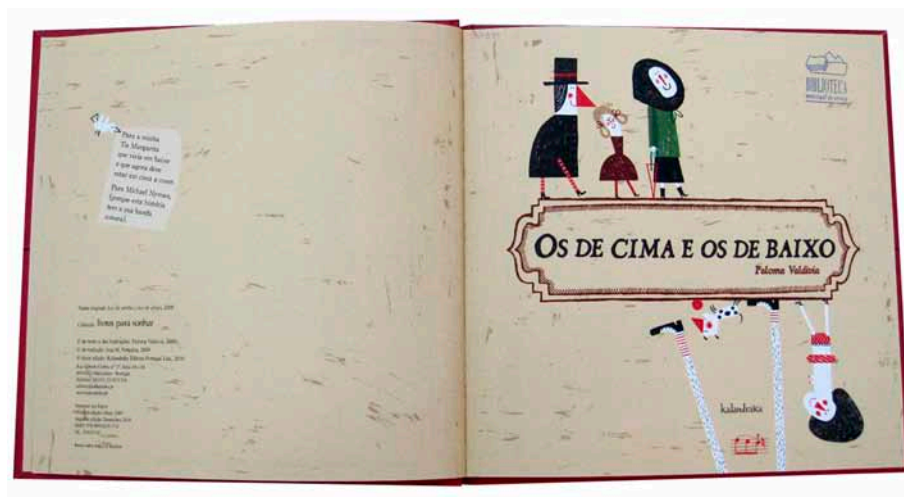


Figura 24: *Os de Cima e os de Baixo*, de Paloma Valdivia, editado pela Kalandraka em 2009.

Referimos também o facto de o título se apresentar impresso a preto nestas páginas, pois tratando-se na maior parte dos casos de co-edições, os álbuns são enviados para produção em diversos idiomas ao mesmo tempo, de modo a que o total de livros seja maior e a unidade fique mais económica. Em gráfica são realizados fotolitos⁴ para as ilustrações apenas uma vez em todas as línguas, sendo depois realizado à parte o fotolito referente ao texto para cada idioma, evitando assim custos acrescidos na sua produção. O mesmo não acontece na capa e contracapa em que para cada idioma são produzidos os respectivos fotolitos.

4 Fotolito é um filme transparente, uma espécie de meio plástico, feito de acetato. Modernamente, com o uso de impressoras laser e computadores, o fotolito pode ser à base de acetato, papel vegetal ou laser filme. Uma imagem colorida, ou policromática, é dividida nas quatro cores básicas: o ciano, o magenta, o amarelo e o preto (o chamado sistema CMYK, do inglês cyan, magenta, yellow e black), gerando quatro fotolitos por imagem, uma foto de cada uma das 3 cores básicas. Para imagens em preto-e-branco, como textos ou logos simples, é necessário gravar apenas um fotolito.

O álbum narrativo

Recentemente, e devido à rapidez e flexibilidade exigida pela mercado, o processo de impressão é mais simplificado através do uso do processo *computer-to-plate* (CTP) ou *direct-to-plate* (DTP), que se baseia na eliminação do uso fotolito, dispensando os processos de montagem manual. Os filmes (fotolitos), antes montados em bases de astralon (página a página, cor a cor), são agora montados em computadores, a partir de arquivos digitais e com softwares específicos para imposição das páginas.

Para além desta forma mais frequente de apresentação, as primeiras páginas poderão ser apresentadas de outras maneiras. Catarina Florindo (2012) identifica mais três tipologias.

A primeira baseia-se na forte presença de uma ilustração diferente das existentes no livro, ocupando a totalidade destas duas páginas, que transpõe informações meramente formais para dentro de um cenário relacionado com a história do livro. São exemplo no álbum *A Sopa Queima*, de Pablo Albo e André Letria.



Figura 25: *A Sopa Queima*, de Pablo Albo e André Letria, editado pela OQO Editora em 2010.

A segunda em que o ilustrador opta por fornecer mais informações ao leitor apresentando os personagens que vão constar na história, como são exemplo no álbum *Os Bolsos da Marta*, de Quentin Blake.

O álbum narrativo

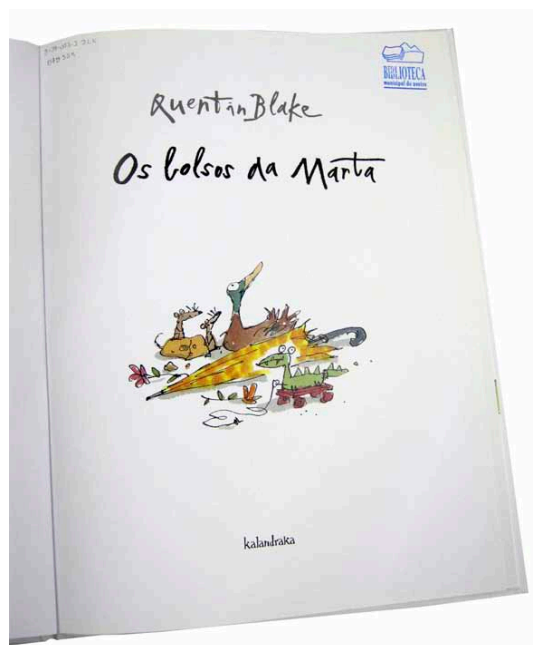


Figura 26: *Os Bolsos da Marta*, de Quentin Blake, editado pela Kalandraka em 2010.

Por fim, e à semelhança do exemplo das guardas narrativas, o ilustrador opta por usar estas páginas como uma introdução visual à história propriamente dita, sem apoio verbal, revelando-nos informações que antecedem a história que vai ser contada. São exemplo no álbum *Samuel e Saltitão*, de Margaret Wild e Freya Blackwood.

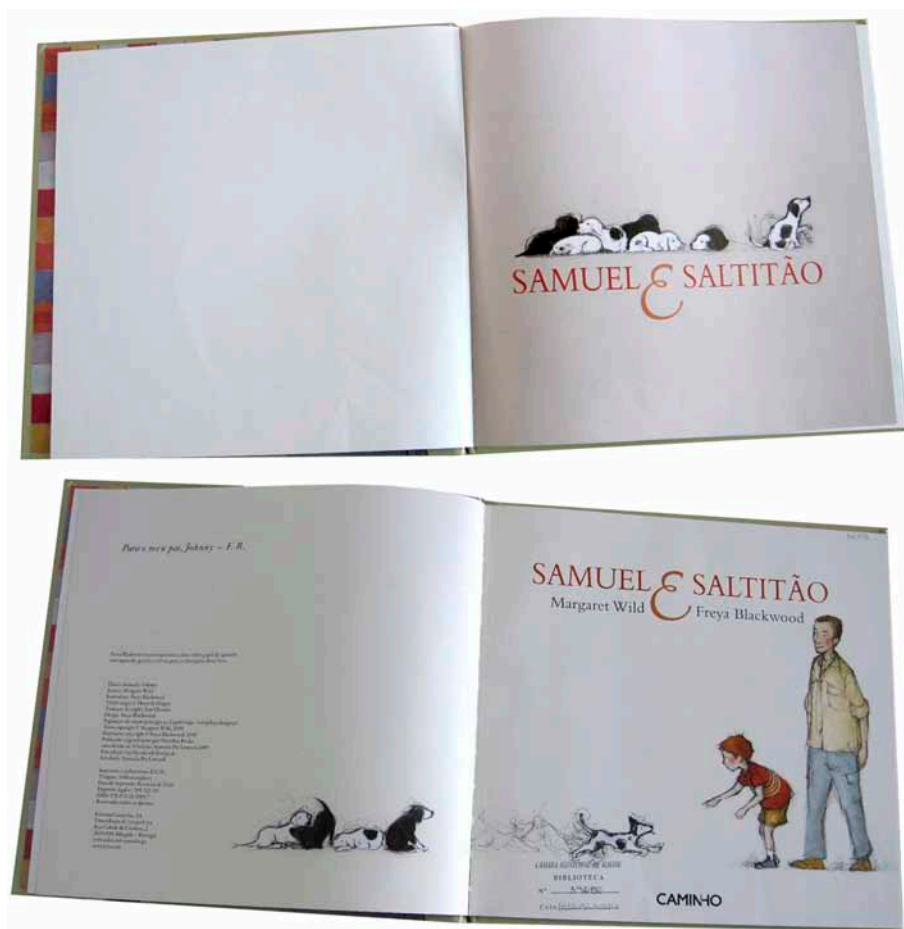


Figura 27: *Samuel e Saltitão*, de Margaret Wild e Freya Blackwood, publicado pela Caminho em 2010.

2.6 Composição do texto

Os álbuns narrativos caracterizam-se pela forte presença de imagem em detrimento do texto, pois como vimos anteriormente estes são destinados preferencialmente ao público infantil, ou seja, crianças que ainda não sabem ler ou cuja experiência de leitura é ainda muito escassa.

Desta forma, o pouco texto que é utilizado neste tipo de publicação é na maior parte das vezes transformado pelo ilustrador ou designer, que lhe dá “formas diversas de acordo com o que está a ser contado, aumentando e diminuindo palavras e letras e adaptando-o ao formato da ilustração” (Florindo 2012, 37). Assim o texto acaba por se fundir na ilustração criando uma imagem única.

Neste sentido, a tipografia utilizada varia consoante os objetivos do designer, ilustrador ou autor, apresentando-se de tamanho e entrelinhas regulares ou irregulares, que, de uma forma geral, servem para distinguir o discurso direto dos personagens, destacar determinadas palavras-chave do texto, expressar entoações, emoções, onomatopeias, etc.

A apresentação do texto na página tanto é feita através de “linhas perfeitamente arrumadas em blocos, como linhas que fogem ‘à norma’, criando ritmos diversos” (Florindo 2012, 39).

O álbum narrativo

Gil Maia (2002) distingue oito tipos de linha no livro infantil que nos permitem compreender as estruturas semânticas, que estão por detrás das opções do designer, sendo as mais usuais segundo Catarina Florindo (2012) as linhas desalinhadas, icónicas, em perspectiva e invertidas.

Linhas desalinhadas: Correspondem a linhas que seguem a irregularidade da imagem, constituindo-se como parte integrante da ilustração. São exemplo no álbum *O Caso dos Rabos Trocados*, de Peter Bently e Mei Matsuoka.

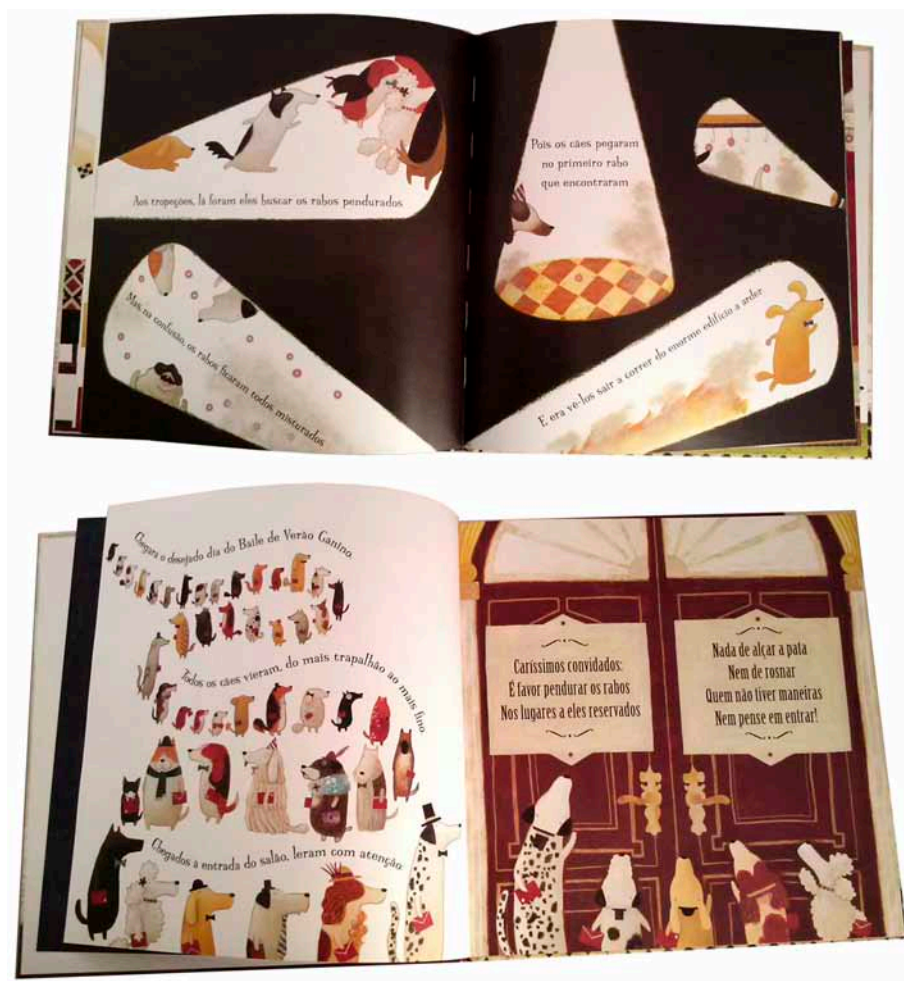


Figura 28: *O Caso dos Rabos Trocados*, de Peter Bently e Mei Matsuoka, publicado pela Civilização em 2012.

Linhas icónicas: Correspondem a linhas que, devido à sua forma particular, sugerem movimentos e ritmos, dando seguimento e ligação ao que está a ser dito no texto verbal. São exemplo no álbum *A menina de Papel*, de Teresa Guimarães e Anabela Dias.

O álbum narrativo

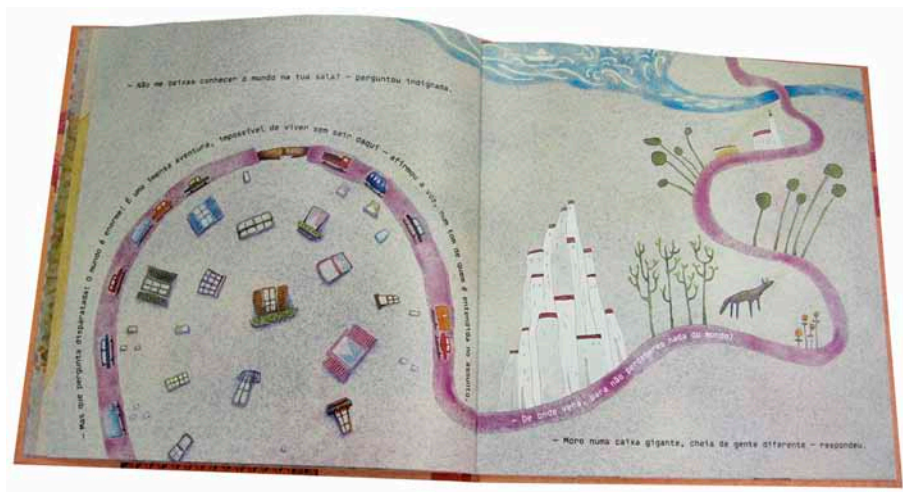


Figura 29: *A Menina de Papel*, de Teresa Guimarães e Anabela Dias, editado pela Trinta por uma linha em 2010.

Linhas em perspectiva: Correspondem a linhas, que, como o nome indica, apresentam-se em perspectiva, ou seja, em crescendo ou diminuindo, que resultam do aumento ou redução dos caracteres, como são exemplo no álbum *Olharapo*, de Darabuc e Maurizio A. C. Quarello.

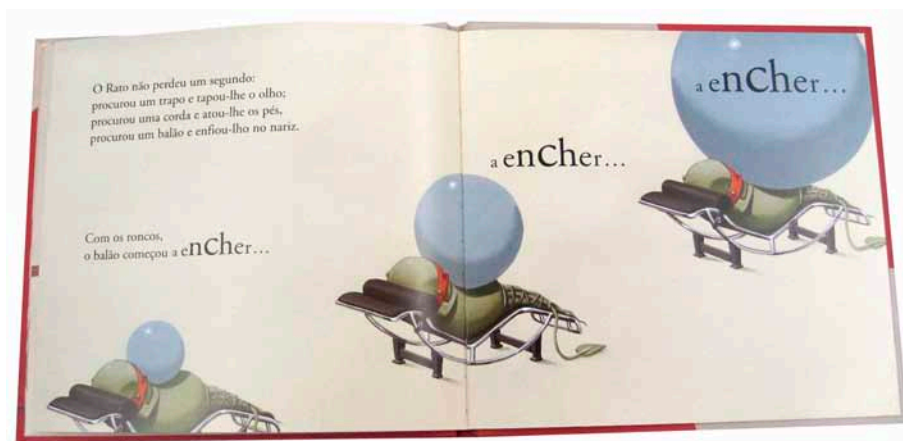


Figura 30: *Olharapo*, de Darabuc e Maurizio A. C. Quarello, editado pela OQO Editora em 2009.

Habitualmente este tipo de linha é utilizado para simbolizar graficamente um grito como é exemplo no álbum *O dia em que a Mamã ficou com Cara de Chaleira*, de Raquel Saiz e João Vaz de Carvalho.



Figura 31: *O dia em que a Mamã ficou com Cara de Chaleira*, de Raquel Saiz e João Vaz de Carvalho, editado pela OQO Editora em 2008.

Linhas invertidas: Correspondem a linhas invertidas face ao leitor. Estas tanto podem ser invertidas de baixo para cima como são exemplo no álbum *Os de Cima e os de Baixo* ou espelhadas em *O senhor das Barbas Brancas*, de Elsa Serra e Richard Câmara.



Figura 32: *O senhor das Barbas Brancas*, de Elsa Serra e Richard Câmara, reeditado pela Everest em 2007.

2.7 A ilustração

A ilustração é a modalidade de comunicação protagonista neste tipo de edição, é ela que dita o espaço onde o texto é inserido.

A ilustração tanto pode ser apresentada a cores como a preto e branco, dependendo da história que é contada. Atualmente existem diversas técnicas, desde a pintura tradicional a óleo, aguarela, guaches, tintas acrílicas, diferentes tipos de lápis e canetas, outras mais modernas ou até mistas, desde o recorte e colagem, o uso de texturas e padrões ou até mesmo digitais, realizadas diretamente no computador.

O álbum narrativo

A ilustração, segundo Catarina Florindo (2012), para além de atrair o leitor e de reforçar a compreensão daquilo que é contado pela palavra, pode apresentar diversas funcionalidades de acordo com a forma como se articula com o texto.

Estas podem assumir as seguintes funções:

Função economizadora ou de complementaridade em relação ao texto: Refere-se à informação que não está presente no texto, como a caracterização de espaços, personagens, ambientes, objetos, etc, como é exemplo no álbum *O Passeio da Dona Rosa*, de Pat Hutchins.



Figura 33: *O Passeio da Dona Rosa*, de Pat Hutchins, editado pela Kalandraya em 2011.

Função narrativa: Refere-se à narração de ações paralelas ou secundárias que não estão referenciadas no texto verbal.

Função narrativo-dinâmica: Refere-se ao prolongamento de uma ilustração para as páginas seguintes, como é exemplo no álbum *Queres brincar comigo?*, de Eric Carle.

O álbum narrativo



Figura 34: *Queres brincar comigo?*, de Eric Carle, editado pela Kalandracka em 2012.

Função amplificadora: Refere-se à descrição narrativa visual amplificada do que é iniciado no texto, como é exemplo no álbum *A Família C*, de Pep Bruno e Mariona Cabassa.



Figura 35: *A Família C*, de Pep Bruno e Mariona Cabassa, editado pela Kalandracka em 2010.

Função expressiva: Refere-se ao uso da ilustração em determinadas perspetivas como forma de salientar determinados elementos, como ações diversas, pormenores, emoções, movimento, entre outras, como é exemplo no álbum *Numa Noite Muito Escura*, de Simon Prescott.

O álbum narrativo

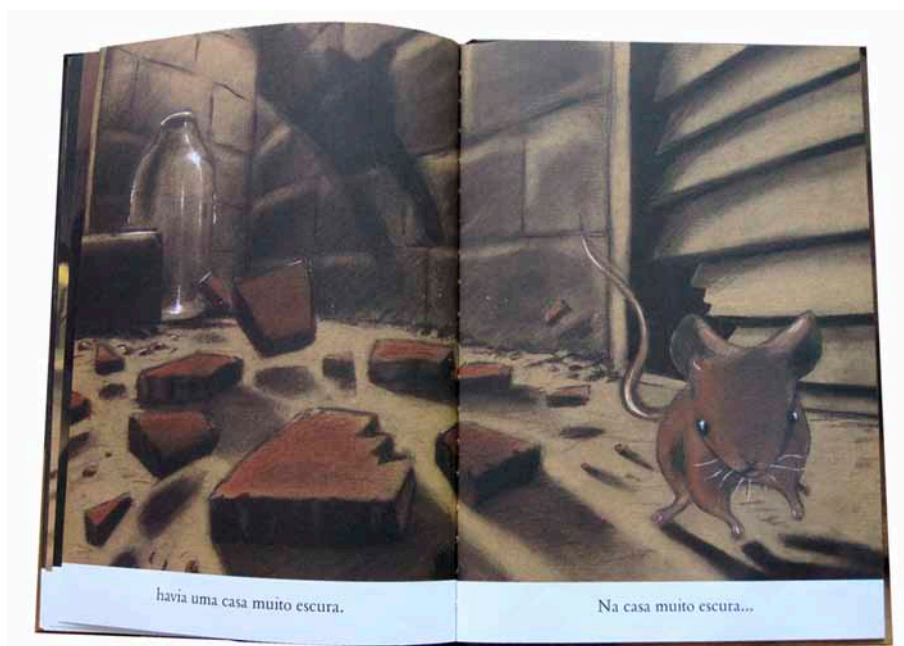


Figura 36: *Uma Noite Muito Escura*, de Simon Prescott, editado pela Livros Horizonte em 2010.

Função intertextual: Refere-se ao uso de referências literárias ou artísticas na ilustração, como é exemplo no álbum *Pela Floresta*, de Anthony Browne.



Figura 37: *Pela Floresta*, de Anthony Browne, publicado pela Kalandraka em 2008.

A estas tomámos a liberdade de acrescentar a função imersiva que observámos no álbum *Onde vivem os Monstros*, de Maurice Sendak. Esta refere-se ao aumento progressivo do tamanho das ilus-

O álbum narrativo

trações conforme o desenvolvimento da história enquanto a fantasia se expande na imaginação de Max, o protagonista deste conto. O livro tem o seu clímax no meio do livro, sendo estas páginas constituídas apenas por ilustração ocupando toda a área branca da folha.

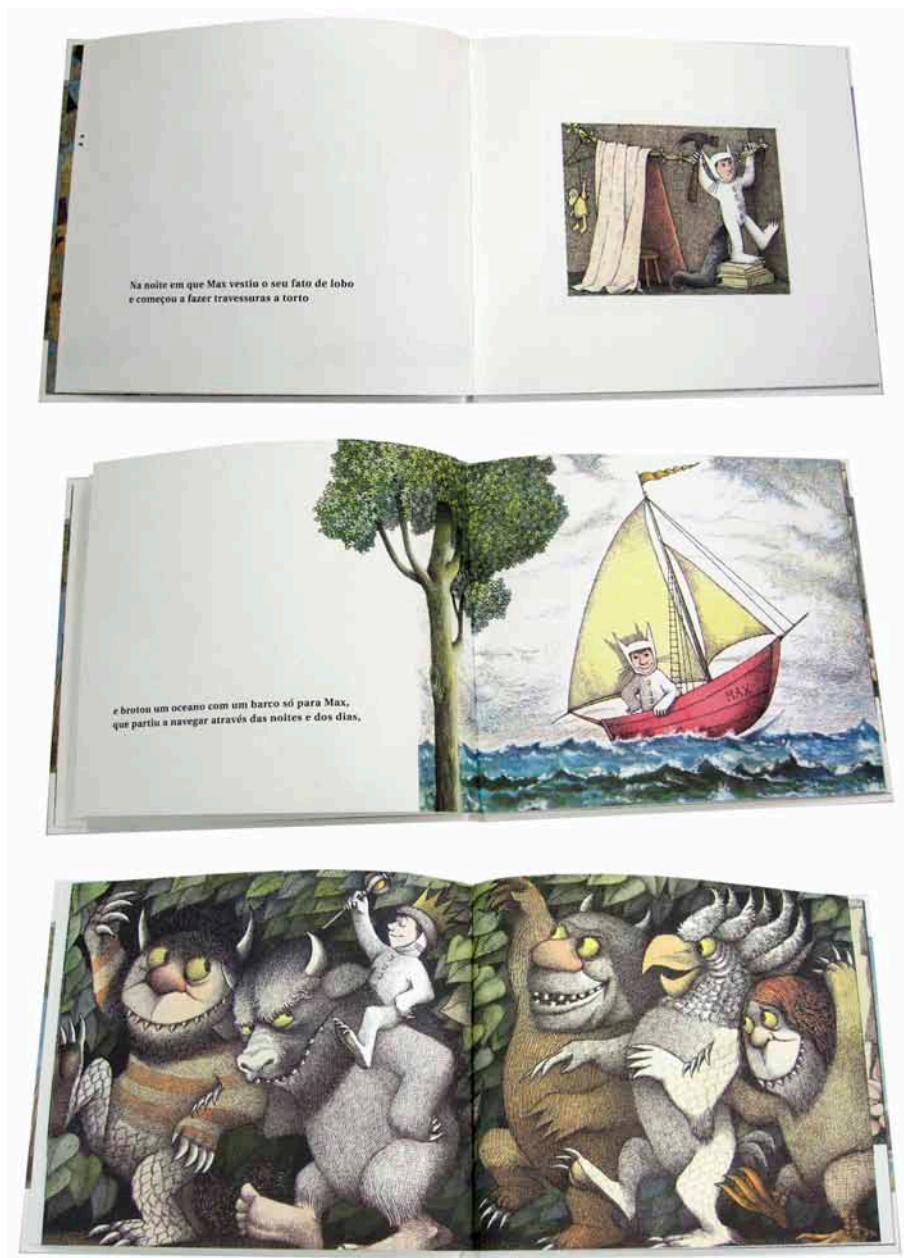


Figura 38: *Onde vivem os Monstros*, de Maurice Sendak, editado pela Kalandracka em 2010.

Existem também os álbuns onde apenas a ilustração comunica como é exemplo no álbum *O Ladrão de Galinhas*, de Béatrice Rodriguez. A este tipo, em que a ilustração é o elemento narrativo principal, denominá-mos de função silenciadora do texto.



Figura 39: *O Ladrão de Galinhas*, de Béatrice Rodriguez, editado pela Bags of Books Edições em 2011.

2.8 O tipo de papel

O tipo de papel usado neste tipo de publicação é também muito particular e é dependente do tipo de história que se pretende contar.

Habitualmente é usado papel de gramagem elevada, o que em parte permite obter uma boa impressão das ilustrações.

Em muitos álbuns narrativos o “próprio papel funciona como um elemento construtor da narrativa, alterando-se texturas de acordo com os vários momentos da mesma” (Florindo 2012, 44). Por exemplo, no álbum *A árvore generosa*, de Shel Silverstein, o tipo de papel escolhido foi o reciclado devido à temática do livro: o amor e respeito pela natureza.

Bruno Munari foi um pioneiro na exploração do uso do papel como material editorial. “Construiu verdadeiros livros-objeto, em que o folhear das páginas, de diversos materiais e, portanto, de texturas diferentes, se converte numa verdadeira experiência sensorial, envolvendo ainda mais o leitor na recepção do que está a ser contado” (Florindo 2012, 45). É exemplo no único álbum publicado em Portugal de Bruno Munari, *Na Noite Escura*.

O álbum narrativo



Figura 40: *Na Noite Escura*, de Bruno Munari, editado pela Bruuá em 2011.

O álbum *Sonho de neve*, de Eric Carle, é também um bom exemplo de como o tipo de papel tem, também, um papel importante na construção de toda esta narrativa.



Figura 41: *Sonho de Neve*, de Eric Carle, editado pela Kalandraka em 2010.

2.9 Os sons

Em álbuns narrativos encontrámos também a inclusão de som como parte integrante da narrativa, como é exemplo no álbum *A Toupeira que queria saber quem lhe fizera aquilo na cabeça*, de Werner Holzwarth. Este conto retrata o dia em que uma toupeira, a protagonista da história, saiu da sua toca e deparou-se com algo de muito mal cheiroso que lhe caíra na cabeça. A toupeira, muito indignada, decidiu então investigar qual dos animais que ali viviam lhe fizera semelhante desfeita: a pomba, o cavalo, a lebre, entre outros. Ao longo das páginas deste livro o leitor vai tendo a possibilidade de, através de um simples toque num botão, ouvir os sons dos cocós dos animais intervenientes na história, levando-o a um maior envolvimento de toda a narrativa.



Figura 42: *A Toupeira que queria saber quem lhe fizera aquilo na cabeça*, de Werner Holzwarth, editado pela Kalandraka em 2002.

2.10 Os cheiros

É também possível encontrar livros com cheiros, como são exemplo os livros da coleção *Livros com Cheiro* de Alice Vieira.

Referenciamos um desses livros, por exemplo o *Livro com Cheiro a Morango*, de Alice Vieira, que embora tenha esta particularidade do aroma a morango em todas as suas páginas, achamos que não é um exemplo de álbum narrativo, pois esta particularidade não influencia e não é parte integrante das quinze narrativas contidas no livro. Estas apresentam-se de forma independente e descontextualizada, com esta característica atrativa e original da coleção, que é o cheiro.

2.11 As texturas

As texturas são também um aspeto a considerar na construção do objeto-livro que é o álbum narrativo, principalmente quando se destinam a leitores que não possuem o sentido da visão.

Vejamos o álbum *O Livro Negro das Cores*, de Menena Cottin e Rosana Faría. Este descreve as cores em texto, impresso a prata sobre fundo negro, e é acompanhado pela sua tradução em braille e por ilustrações em relevo, através da aplicação de verniz UV localizado. É um texto poético que nos fala de sabores, formas, cheiros e sensações transmitidas pelas cores que nos rodeiam.

Trata-se pois de um convite à percepção das cores de uma outra maneira e ao despertar dos nossos sentidos através das ilustrações, cujo brilho e relevo nos permitem ver as formas e nos incitam a tocá-las. O objectivo é apercebermo-nos das cores através das sensações que elas produzem.

O álbum narrativo

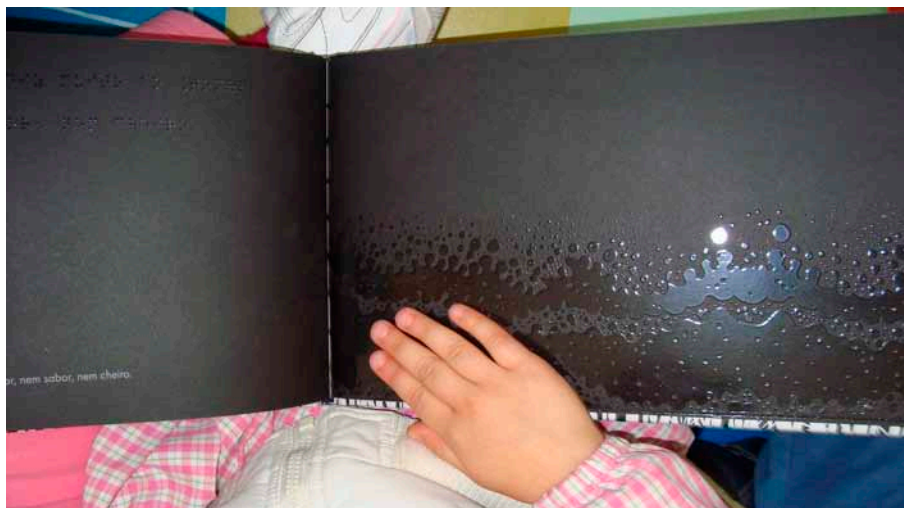


Figura 43: *O Livro Negro das Cores*, de Menena Cottin e Rosana Faría, editado pela Bruaá em 2009.

Podemos encontrar outro exemplo do uso da textura como elemento fundamental para a construção da narrativa no álbum *O Jogo dos Olhos Fechados*, de Hervé Tullet. Este baseia-se em percorrer, com o dedo e de olhos tapados, uma linha mágica de textura diferente, que segue de forma contínua ou com possibilidade de escolha para outros caminhos, pelas restantes páginas. Trata-se de um conto sem instruções, sem diretrizes e sem lições associadas, onde o poder da imaginação do leitor é que dita a história.

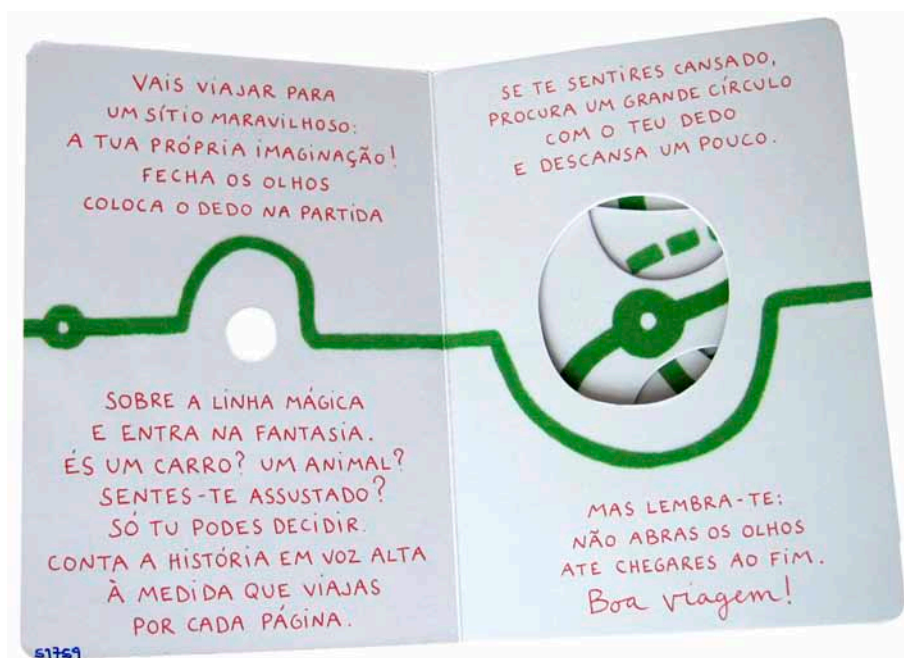


Figura 44: *O Jogo dos Olhos Fechados*, de Hervé Tullet, editado pela Edicare Editora em 2011.

2.12 As tipologias

Como vimos anteriormente, o álbum narrativo é destinado preferencialmente ao público infantil e pode ser segmentado em três escalões etários. O primeiro até aos três anos, o segundo dos três aos cinco e o terceiro dos cinco aos sete anos, no entanto existem particularidades neste género editorial, na forma como a narrativa é construída juntamente com o formato do livro que apelam ao interesse de crianças mais velhas, ou até mesmo de adultos.

Assim e como forma de concluir esta parte dedicada à edição de álbuns narrativos, enumerámos as diferentes tipologias que os álbuns narrativos podem apresentar.

Segundo Celia Berridge (2008), são várias as tipologias de álbuns narrativos⁵ como os livros duros/livros tabuleiro, os livros brinquedos como os *livros pop-up*, os *livros zig zag*, os *livros com aberturas*, os *livros com páginas de diferentes tamanhos*, os *livros com recortes nas páginas*, os *livros de consequências pictóricas*, e por fim os *livros com textos longos*, com *textos curtos*, *sem textos*, e de *imagens pictóricas sequenciais*.

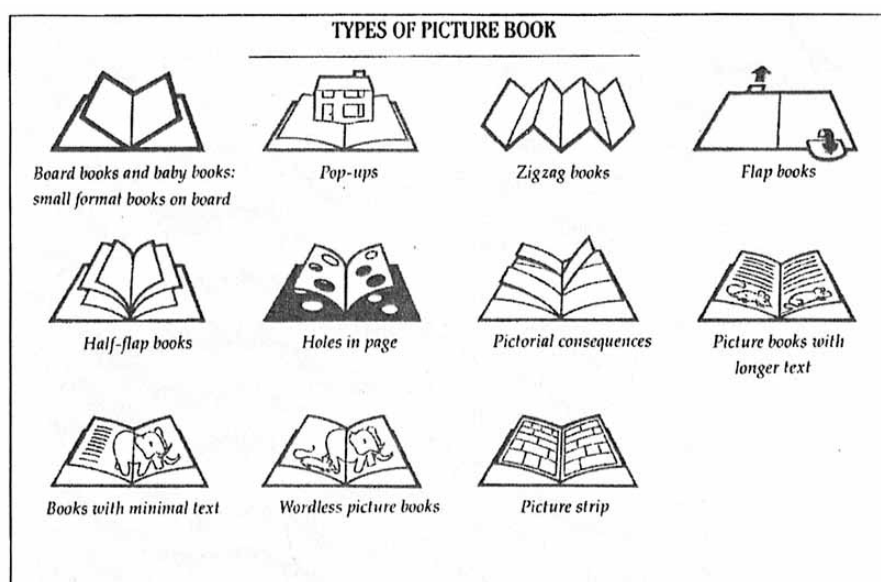


Figura 45: Tipologias de álbuns narrativos segundo Celia Berridge.

Livros duros ou livros tabuleiro são literalmente livros impressos em papel e depois laminados em cartão rígido e traduzem-se em orientações educativas ou mini dicionários ilustrados que se apresentam em tamanho reduzido, tendo em conta o ainda pequeno tamanho dos dedos dos pequenos leitores.

Apresentam-se de forma simples, com maior predominância para o uso da imagem, que normalmente retrata objetos do dia a dia da criança e uma ou duas palavras de texto por página, como são exemplo no álbum *Eu Sinto*, de Helen Oxenbury.

5 Picture Books

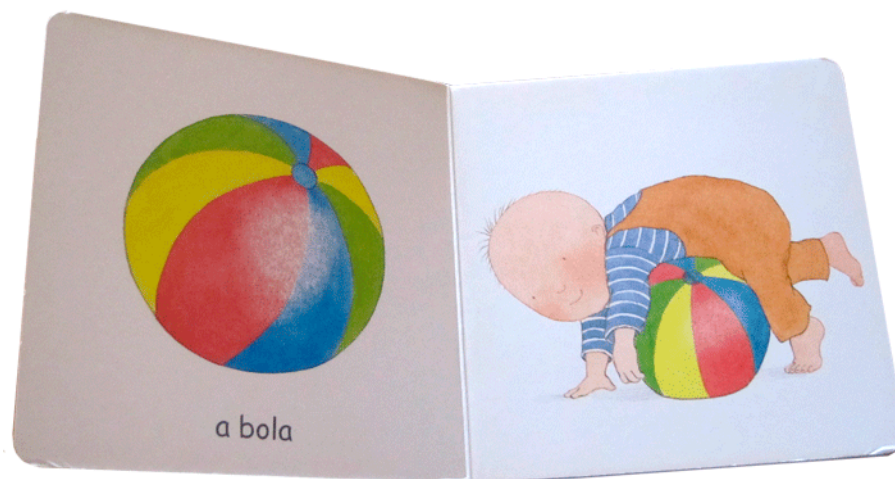


Figura 46: *Eu Sinto*, de Helen Oxenbury, editado pela Gatafunho em 2005.

Os *livros brinquedo*⁶ referem-se a livros cuja manipulabilidade é mais dinâmica do que o simples virar da página tradicional. Estes livros são produzidos numa variedade de formatos consoante os diferentes grupos etários referenciados no início da secção e apresentam-se sob diferentes formas das quais passamos a descrever:

Livros pop-up: caracterizam pela forma tridimensional como surgem as páginas, ou seja, em cada virar de folha, surge uma composição a três dimensões que resulta de um trabalho complexo de dobragem do papel, como é exemplo no álbum *Na Floresta da Preguiça* de Sophie Strady, Anouck Boisrobert e Louis Rigaud

6 Denominados *Toy Books* por Celia Berridge (2008)

O álbum narrativo

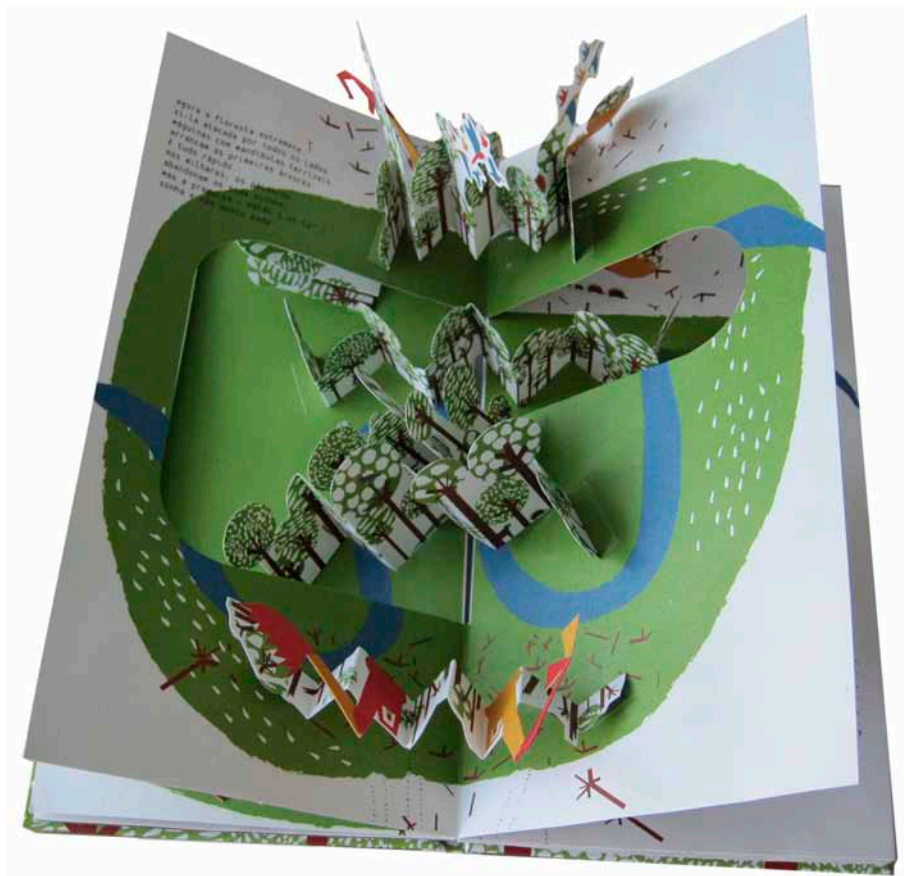


Figura 47: *Na Floresta da Preguiça*, de Sophie Strady, Anouck Boisrobert e Louis Rigaud, editado pela Bruuá Editora em 2012.

Livros zig zag: referem-se a livros que se desdobram em harmónio e são normalmente usados para o ensino do alfabeto e numeração, como é exemplo o álbum *O Arenque Fumado*, de Charles Cros e André da Loba. Trata-se de um livro sem páginas que escapa às concepções mais tradicionais e abre um precedente na edição de álbuns narrativos. Tem a configuração de um peixe e desdobra-se em harmónio. Para além destas particularidades possui um cordel para pendurar o arenque, tal como é sugerido no poema de Charles Cros.



Figura 48: *O Arenque Fumado*, de Charles Cros e André da Loba, editado pela Bruuá Editora em 2010.

Livros com aberturas: referem-se a livros que possibilitam uma constante interação com o leitor.

O álbum narrativo

Na sua composição são escondidas pequenas informações referentes ao conto propriamente dito que terão de ser descobertas pela criança através da abertura ou outro tipo de manipulação que possibilita a revelação de informação inicialmente oculta nas páginas do livro e que se encontram por detrás destas aberturas, como são exemplo nos álbuns *Grande Livro dos Medos do Pequeno Rato*, de Emily Gravett e Caras, de Matthew Van Fleet.



Figura 49: *Grande Livro dos Medos do Pequeno Rato*, de Emily Gravett, editado pela Livros Horizonte 2010.

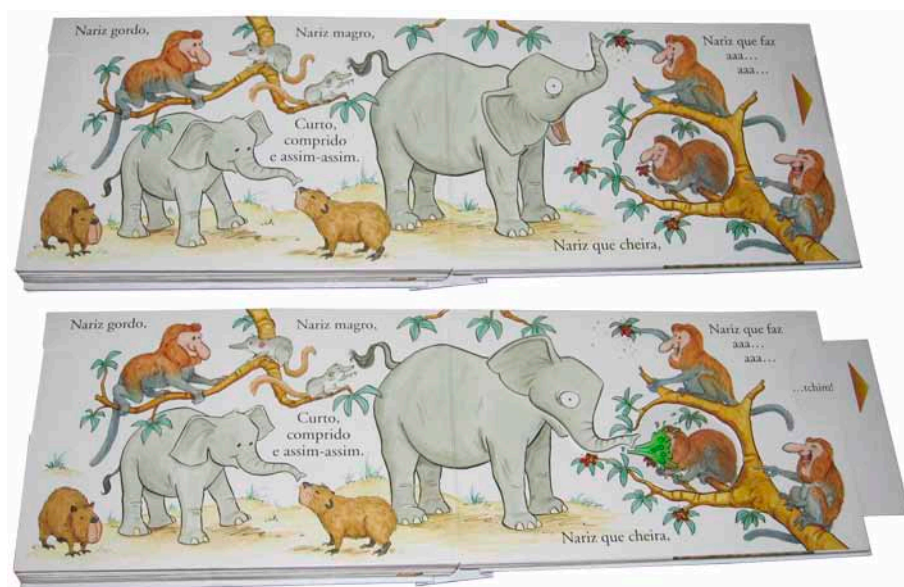


Figura 50: *Caras*, de Matthew Van Fleet, editado pela Civilização em 2011.

Livros com páginas de diferentes tamanhos: Referem-se a álbuns constituídos por páginas de diferentes tamanhos com o propósito de, através de um mesmo cenário, criar diferentes situações narrativas como são exemplo no álbum *Quimonos*, de Annelore Parot.

O álbum narrativo



Figura 51: *Quimonos*, de Annelore Parot, publicado pela Edicare Editora em 2010.

Livros com recortes nas páginas: Referem-se a livros que se apresentam com buracos nas páginas e que podem ser usados na construção da narrativa como é exemplo no álbum *O jogo das luzes*, de Hervé Tullet. Trata-se de um livro mágico em que para o *ler* são necessárias as luzes apagadas, lanterna acesa e livro aberto, o que faz despontar flores nas paredes, peixinhos a nadar, estrelas no teto, entre outros.

O álbum narrativo



Figura 52: *O jogo das luzes*, de Hervé Tullet, editado pela Edicare Editora em 2011.

Livros de consequências pictóricas: São livros que se apresentam normalmente cortados em duas ou três parcelas horizontais e que formam sequências pictóricas, como são exemplo os álbuns *Todos Fazemos tudo*, de Madalena Matoso, e o álbum *O jogo das Combinações*, de Hervé Tullet. Estes, embora apresentem o mesmo conceito, são produzidos de forma distinta.

Ambos prescindem das palavras e funcionam como um jogo. Em *Todos Fazemos tudo* existe uma variedade de personagens, desde homens, mulheres, novos e velhos e uma grande diversidade de atividades que estas personagens podem realizar. Na parte superior das páginas é revelada a sua identidade (masculina, feminina, nova ou velha) e na parte inferior são reveladas as suas ações (cozinhar, tratar de bebés, fazer jardinagem, conduzir tratores, entre outros). *O jogo das Combinações* aborda um conjunto de combinações possíveis entre uma diversidade de elementos.

Ao leitor cabe a simples tarefa de fazer as diferentes combinações, virando as páginas e trocando os diferentes elementos gráficos, e observar os seus variados resultados.



Figura 53: *Todos Fazemos tudo*, de Madalena Matoso, editado pela Planeta Tangerina em 2011.

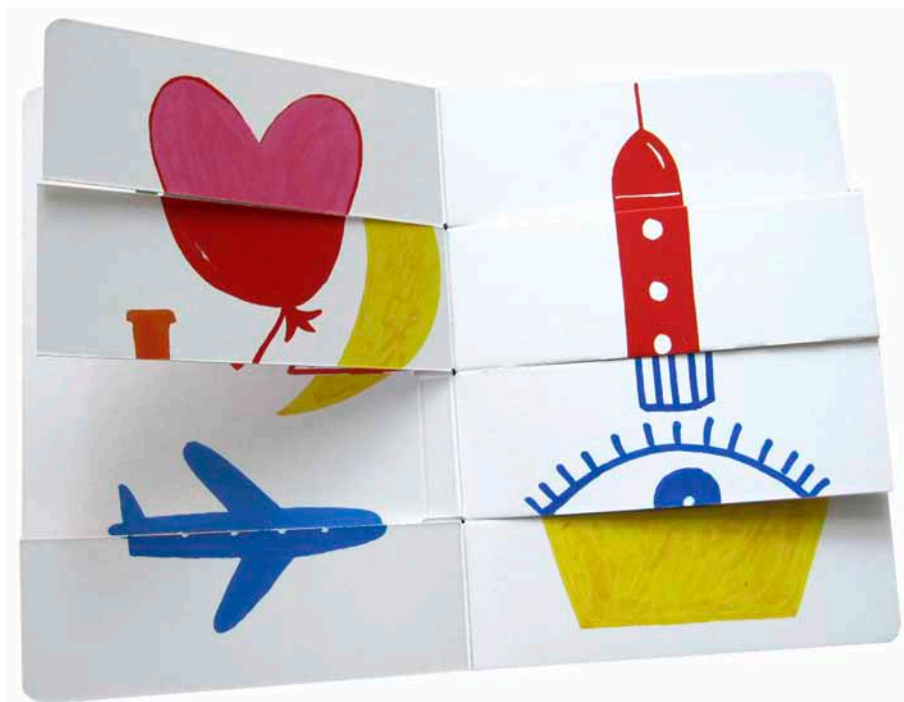


Figura 54: *O jogo das Combinações*, de Hervé Tullet, editado pela Edicare Editora em 2011.

Os *livros brinquedos* são de facto bastante distintos formalmente, mas todos têm em comum o elemento surpresa e o envolvimento da criança com o livro na forma de brincadeira” (Berridge 2008).

Por último, Celia Berridge (2008) identifica um grupo de álbuns que se caracterizam entre a abundância e a ausência de texto, sendo três as tipologias identificadas. A primeira refere-se aos *Livros com textos longos*, que na maioria dos casos é composta por um número de palavras que varia entre as 200 e as 1000, sendo destinados preferencialmente a crianças de idade superior a sete anos, o segundo os *Livros com textos curtos*, caracterizam-se pela pouca utilização de texto, refletindo a máxima “uma imagem vale mais do que mil palavras”, e finalmente os *Livros sem texto ou Imagens Sequenciais*, que se caracterizam pela ausência de texto, apresentando-se apenas sob a forma de ilustração como é exemplo no álbum *A Onda*, de Suzy Lee.

O álbum narrativo



Figura 55: *A Onda*, de Suzy Lee, editado pela Ana Paula Faria - Editora em 2009.

Como afirma Catarina Florindo (2012), “o álbum narrativo de potencial de recepção infantil – apresenta características estruturais muito próprias, sendo um campo de criação e de edição riquíssimos. De dia para dia, somos surpreendidos com as mais extraordinárias obras, que contam histórias através da palavra, da imagem e da própria construção do objeto-livro, em que o suporte é, também, um elemento de significação.”

Capítulo 3

O álbum narrativo digital

Um *e-Book* é um livro eletrónico e representa a versão digital de um livro impresso. Pode ser lido em computadores, *smartphones*, leitores de *e-Books* (*e-Readers*) ou outros dispositivos eletrónicos.

No que se refere à leitura digital, são muitos os modelos de leitores disponíveis no mercado, desde os *e-Readers* aos *tablets*.

O *e-Reader* é um dispositivo destinado à leitura de textos digitais, que, devido à tecnologia *e-ink* empregue nos seus ecrãs, permite apenas a reflexão e não a emissão de luz, tornando a leitura muito semelhante à realizada no papel, ou seja, permitindo um maior conforto na leitura de dispositivos eletrónicos.

Os *tablets*, por sua vez, são computadores voltados para o uso genérico e consumo de conteúdo digital, sem teclado e com ecrã sensível ao toque.

Entre os *e-Readers* existentes, o *Kindle*, da Amazon, lançado em 2007, é dos mais vendidos no mundo e tem como principal função a leitura de livros eletrónicos.¹ Porém este só disponibiliza o conteúdo em escala de cinzas, mais especificamente 16 níveis diferentes, o que na nossa opinião limita a sua visualização.

Este dispositivo já vai na sua sexta geração, sendo o *Kindle Paperwhite* o representante atual.



Figura 56: *Kindle Paperwhite* da Amazon.

Nos *tablets* o mercado é mais competitivo e são muitos os diferentes modelos existentes, no entanto e segundo a revista *TechMediaNetwork* o *iPad Mini* é o que mais se destaca com a pontuação

1 <http://reviews.cnet.com/e-book-readers/>

de 9,9 em 10 pontos possíveis num estudo de comparação entre leitores de *e-Books*.² Este estudo teve por base a comparação de várias características dos dispositivos como o design, o conteúdo, a memória, os recursos disponíveis e o preço.



Figura 57: *iPad Mini* da Apple.

Durante a pesquisa, e de acordo com dados estatísticos nacionais e internacionais, constatou-se uma preferência dos utilizadores pelos *tablets* em relação aos *e-Readers*. Esta preferência deve-se em muito às características físicas e às múltiplas vantagens que os *tablets* oferecem em relação aos *e-Readers*. *Tablets* são dispositivos multifuncionais que podem ser usados para jogos, vídeos, música e, neste caso, para a leitura. Porém esta última, é na nossa opinião mais cansativa nestes dispositivos, ao contrário dos *e-Readers*, devido ao ecrã emissor de luz.

Segundo dados estatísticos da consultora *Forrester* (Chen 2012), foram vendidos em 2012, nos Estados Unidos da América, menos seis milhões e meio de *e-Readers*, dos 15,5 milhões vendidos em 2011, sendo a previsão para 2013 de cerca de sete milhões e meio.

De acordo com um estudo conduzido pela mesma empresa, 12% dos entrevistados afirmaram preferirem a compra de um *tablet* em vez de um leitor *e-Book* e 39% dos proprietários de *tablets* não tinham ideia de comprar um leitor de *e-book* no futuro.

Atentos a estas tendências, os fabricantes de *e-Readers* começam a expandir o seu mercado lançando produtos híbridos entre o *tablet* e o *e-Reader*, como são os casos do *Nook Color* da *Barnes & Noble* e o *Kindle Fire* da *Amazon* (Chen 2012).

2 <http://ebook-reader-review.toptenreviews.com/>

O álbum narrativo digital



Figura 58: *Nook Color* da Barnes & Noble.



Figura 59: *Kindle Fire* da Amazon.

Em Portugal o número de *tablets* vendidos rondou as 318 mil unidades em 2012, sendo esperada para 2013 a venda de cerca de 500 mil, de acordo com o estudo da consultora IDC Portugal, empresa líder em serviços de consultoria para os mercados das tecnologias de informação e eletrónica de consumo ([Mota 2013](#)).

O crescimento é também verificado noutros países europeus, sendo a taxa de crescimento muito semelhante à portuguesa, conforme indica Francisco Jerónimo, consultor da Divisão de Investigação para a Europa de Equipamentos Móveis da IDC Portugal ([Lusa 2012](#)).

Outros dados de enorme relevância são os resultados do primeiro estudo sobre os hábitos de leitura de livros electrónicos em Portugal que revelaram que a maioria já opta por leitores digitais portáteis em vez do computador ([Costa 2012](#)).

Tablets, smartphones, e-readers e outro tipo de aparelhos móveis são os preferidos de 54% dos portugueses que têm o hábito de ler livros electrónicos. O computador é usado apenas por 43%.

Por temas, a literatura lidera na lista de compras (42%), seguida de livros técnicos (29%). Já o mercado de manuais escolares representa apenas 10%. Mais abaixo, com 3%, surgem os livros infanto-juvenis.

O estudo conclui ainda que, das 537 respostas validadas, 26% leram mais de quatro livros digitais nos últimos três meses.

Quanto à resistência aos livros electrónicos, 50% dos que não compraram *e-Books* fizeram-no por preferirem o livro em papel. Outros 18% consideram pouco apelativo o preço dos leitores digitais.

Já entre os que compram livros electrónicos, 31% destacam a facilidade de utilização, 22% o preço e 14% a novidade desta inovação (Costa 2012).

Atualmente, os *e-Books* são disponibilizados em versões mais avançadas, denominadas por *Enhanced e-Books*,³ que, para além de transcreverem o livro impresso, como é verificado no *e-Book* básico, suportam outras possibilidades interativas, resultantes dos recursos tecnológicos disponibilizados nos novos dispositivos móveis, incorporando novas modalidades de comunicação, como são o caso do vídeo e do áudio.

Analísámos alguns exemplos de aplicações interativas, seleccionadas de entre, as distinções obtidas na Feira Internacional do Livro Infantil de Bolonha, maior referência na promoção e valorização do livro infantil a nível mundial, através dos prémios *Bologna Ragazzi Digital Award* 2012 e 2013,⁴ a outras referências indicadas em *blogs* ou *sites* da especialidade como são o caso do *New York Times blog Gadgetwise*,⁵ o *Futurebook* blog, a revista *Kirkus*,⁶ os *sites The Digital Media Diet*⁷ e *cnet*,⁸ entre outros, que nos poderão levar a uma melhor compreensão do potencial existente na leitura de *Enhanced e-Books* em dispositivos móveis, mais especificamente em *tablets*.

3.1 Alice for iPad

Alice for iPad foi uma das primeiras aplicações digitais destinada ao iPad e aproveita ao máximo as características do dispositivo, como o movimento e o toque no ecrã, para a construção da narrativa.

Desenvolvida pela Atomic Antelope, mais propriamente pelo designer Chris Stephens e pelo programador Ben Roberts, esta foi lançada na App Store a 31 de março de 2010, apenas cerca de dois meses depois do lançamento do iPad, o que lhe valeu o reconhecimento da primeira aplicação popular para crianças e primeiro livro digital a explorar as possibilidades narrativas deste *tablet*.

Trata-se de uma aplicação baseada na obra original de Lewis Carrol que recorre às ilustrações originais de John Tenniel, sendo estas devidamente adaptadas e coloridas a este novo suporte. A estética

3 <http://ebookarchitects.com/conversions/enhanced.php>

4 Prémio gerido e dirigido pela *Children's Technology Review* e que consistem na seleção da melhor aplicação digital dirigida ao público infantil, desenvolvida no ano correspondente. Os vencedores são determinados por um júri anual rotativo composto por especialistas internacionais, tanto da edição digital, como da escrita e ilustração.

5 <http://gadgetwise.blogs.nytimes.com/2011/03/28/the-best-childrens-books-on-the-ipad/>

6 <http://www.kirkusreviews.com/childrens-book-apps/>

7 <http://digitalmediadiet.com/?p=988>

8 http://reviews.cnet.com/8301-31747_7-20002462-243.html

e a narrativa são preservadas, sendo apenas incorporada uma maior dinâmica na sua leitura através da interatividade com o leitor.

Em *sites* e *blogs* especializados, esta aplicação foi denominada de pioneira e revolucionária conforme é exemplo no título “Alice for the iPad Shows Why E-Books Are Cool”⁹, publicado no dia seguinte ao lançamento da aplicação. Stan Schroeder, autor do artigo, inicia dizendo que adora livros impressos, mas que se deve admitir que os *e-Books* podem, de facto, fazer coisas que o livro em papel não faz: “este e-book, em particular não é feito para ser lido sentado, é feito para ser sacudido e agitado, fazendo com que muitos elementos interativos se desloquem, caiam ou saltem no ecrã. E eu aposto que as crianças vão adorar”.¹⁰

A popularidade desta aplicação é notável e basta analisar a quantidade de avaliações positivas da versão gratuita na App Store,¹¹ mais de seis mil avaliações, com média de quatro estrelas (num máximo de cinco).

Alice for iPad é disponibilizada pela Atomic Antelope em duas versões, uma gratuita *Alice for iPad-Lite*, com as primeiras páginas do livro, onde são disponibilizadas algumas das suas animações, e outra completa, cujo valor é de 5,49 euros.

Para além destas duas versões, existem na App Store¹² versões traduzidas para francês, alemão e coreano, todas produzidas pela Atomic Antelope, o que demonstra a importância da aplicação para o iPad e sua popularidade entre os leitores.

Outra particularidade desta e até mesmo de outras aplicações é a possibilidade de atualizações a partir do lançamento de novas versões. Atualmente a versão gratuita de *Alice for iPad* encontra-se na versão 3.1 e a versão completa, na versão 3.01, atualizadas a 31 de agosto de 2010. Esta última versão diferencia-se da primeira na inclusão de uma segunda opção, disponibilizada no ecrã inicial denominada *Classic Edition*, que possibilita ao utilizador aceder à história com o texto original e na íntegra. Esta opção é constituída por 249 páginas, das quais 211 são unicamente de texto, um elevado número que se justifica devido ao uso de uma tipografia sensivelmente maior do que a utilizada num livro impresso, para uma leitura agradável neste tipo de dispositivo. Das 36 páginas ilustradas, 16 contêm ilustrações estáticas e 20 ilustrações em que ocorre algum tipo de movimento.

9 <http://mashable.com/2010/04/13/alice-in-wonderland-ipad/>

10 Tradução do autor no original: “This particular e-book is not meant to be read sitting still; it’s meant to be shaken and stirred, forcing many interactive elements on the screen to move around, fall down or jump up. And I bet the kids will love it.”

11 <https://itunes.apple.com/us/app/alice-for-the-ipad-lite/id364746811?mt=8>

12 <https://itunes.apple.com/us/app/alice-for-the-ipad/id354537426?mt=8>

O álbum narrativo digital

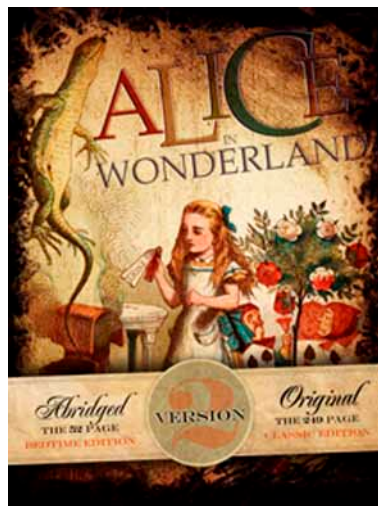


Figura 60: Ecrã inicial da aplicação *Alice for iPad*.

A versão mais simplificada, denominada de *Bedtime Edition*, é constituída por 52 páginas, das quais 26 são compostas unicamente por texto, mas que não deixam de se diferenciar entre si através do uso de tipologias e alinhamentos próprios em cada página. Das restantes 26 páginas de ilustração, seis são de ilustrações estáticas e 20 são de ilustrações em que ocorre algum tipo de movimento.

A aplicação apresenta-se com um visual que nos remete ao tempo dos códices manuais de fundo, simulando o papel amarelecido e de margens gastas, o que nos leva à sensação de estarmos perante uma obra antiga mas ao mesmo tempo moderna devido à forma como se apresenta neste dispositivo.

As ilustrações, como já referimos anteriormente, são originárias do trabalho de John Tenniel (1820-1914), ilustrador do clássico *Alice's Adventures in Wonderland* de 1865, o que permitiu que todo o processo criativo se concentrasse nas ferramentas específicas do dispositivo.

Relativamente à composição do texto, esta apresenta-se sempre com a mesma configuração em toda a narrativa à exceção do início de cada capítulo, que é diferenciado pelo uso de capitulares. As outras exceções visíveis são o uso de onomatopeias, como “Bang!” ou “Splash!”, e as falas centrais de personagens, ambas diferenciadas pelas variações no uso da tipografia, quer em direção, tamanho, capitalização ou tipo de traço (romano ou negrito).

O álbum narrativo digital



Figura 61: Exemplos de composição de texto na aplicação *Alice for iPad*.

Quanto aos recursos tecnológicos, que potenciam o movimento de ilustrações e que são o grande diferencial deste género editorial, apresentam-se de várias formas neste livro interativo.

A primeira animação surge-nos na página dois,¹³ em que o famoso Coelho Branco aparece com o seu relógio de bolso. No ecrã, vemos o relógio preso à base da letra “S” e basta o utilizador mover o iPad para se visualizar o movimento do relógio, inclusive o seu desaparecimento na área útil do ecrã.

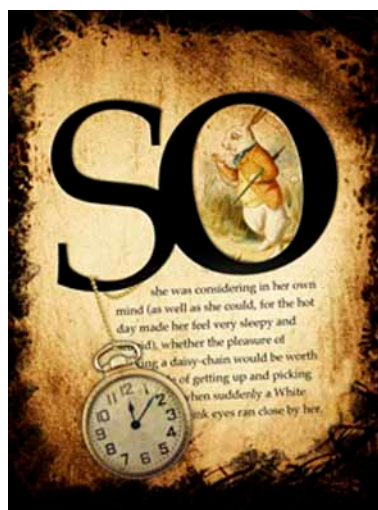


Figura 62: Exemplo de animação dependente da participação do utilizador visível na página dois da aplicação *Alice for iPad*.

O uso deste tipo de animação só é possível em dispositivos como os *tablets*, e depende sobretudo da participação ou interação do utilizador junto do dispositivo, ou seja, é o leitor que deve inclinar o iPad para os lados ou de cabeça para baixo para visualizar todo o movimento do relógio.

Na página quatro, assistimos à queda de um objeto, neste caso um pote de marmelada. Uma vez

13 Numeração da versão simplificada da história “Bedtime Edition”

O álbum narrativo digital

que este chegue à base do iPad, ou mesmo antes, pode ser movimentado através da inclinação do dispositivo ou através do dedo, que o arrasta para cima ou para os lados, aproveitando-se toda a largura e altura do ecrã. Aqui, no entanto, a animação não é diretamente associada ao conteúdo da página como no ecrã anterior o que poderá levar à distração do leitor.

A possibilidade de manipulação de objetos soltos no ecrã é, na verdade, recorrente em toda a aplicação. Esta é repetida no ecrã sete, por exemplo, quando assistimos à queda de uma garrafa de vidro com a mensagem “Drink Me”, na página 19, onde são visualizados os dez bolinhos que fazem com que Alice volte ao seu tamanho normal, na página 27, onde o leitor pode manusear o frasco de pimenta referenciado no texto, e na página 38, quando caem as pétalas brancas e vermelhas de rosa também referenciadas no texto.



Figura 63: Exemplo de animação dependente da participação do utilizador visível na página sete da aplicação *Alice for iPad*.

Na página seis, surge-nos a ilustração de *Alice* a olhar por uma pequena porta. Por detrás desta existe um cenário colorido que é desvendado à medida que vai sendo movido quer pela inclinação do dispositivo, quer pelo toque do dedo no ecrã.

O álbum narrativo digital

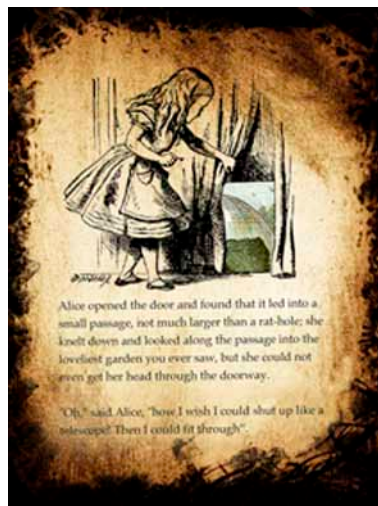


Figura 64: Exemplo de animação dependente da participação do utilizador visível na página seis da aplicação *Alice for iPad*.

Na página oito, temos a junção perfeita de ilustração e animação e que consideramos ser um bom exemplo da aplicação do conceito de álbum narrativo. A ilustração retrata *Alice* de forma esticada e de longo pescoço, podendo o leitor, através da sua interação, encolher ou esticar novamente o corpo desta. Este repentino aumentar e diminuir de tamanho contribui para formar, no leitor, uma imagem mais clara do que é dito no texto ““Que sensação estranha!”, Disse Alice. ‘Eu devo estar a encolher como um telescópio.’”¹⁴



Figura 65: Exemplo de animação dependente da participação do utilizador visível na página oito da aplicação *Alice for iPad*.

Seguindo para a página 13, temos uma das ilustrações animadas que restringem o seu movimento a um subir e descer de determinado elemento ou ao sacudir desses mesmos elementos num curtíssimo espaço no ecrã. Estes ao contrário do pote de marmelada ou da garrafa vermelha, estão presos na tela,

14 Tradução do autor no original: ““What a curious feeling!” said Alice. ‘I must be shutting up like a telescope.’”

sendo apenas utilizados como distração. Ao longo da história existem outras animações do género como nas páginas 21, 27, 29, 34, 43 e 45. Nestas animações, o movimento é artificial e indiferente ao conto da narrativa.

Na página 13, é-nos apresentado mais um tipo de animação em que *Alice* atira confeitos ao *Pássaro Dodó*. Neste ecrã temos a junção de dois recursos já referidos anteriormente, o da animação de uma área restrita da página, o corpo do *Dodó*, e dos objetos que caem soltos no ecrã, os doces coloridos. Os 20 doces são tratados como elementos individuais e possibilitam ao leitor o movimento individual em qualquer direção do ecrã, ou mesmo atirá-los em direção ao *Dodó*, que, quando é atingido, mexe o seu corpo. Este tipo de animação é repetido nas páginas 21 e 40.



Figura 66: Exemplo de animação dependente da participação do utilizador visível na página 13 da aplicação *Alice for iPad*.

Na página 17, é ilustrada uma chaminé fumegando onde, de repente, salta um lagarto, que com certeza impressionará qualquer pequeno leitor. Esta animação, ao contrário das anteriores, não requer a participação do utilizador, ela ocorre de forma independente, sendo repetida várias vezes até que o leitor mude de ecrã.

Um exemplo muito semelhante, é a ilustração do Gato *Cheshire* que aparece e desaparece na árvore na página 31. A animação é em loop e começa pela visualização do sorriso do gato surgindo depois gradualmente a restante parte do corpo.

O álbum narrativo digital

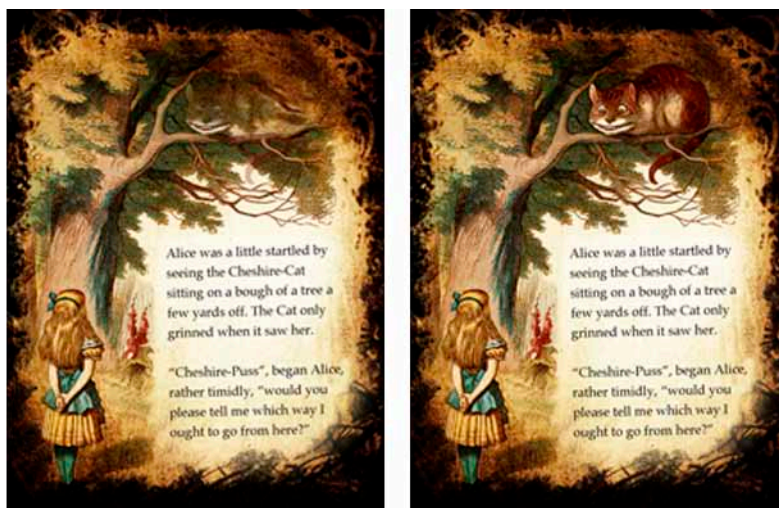


Figura 67: Exemplo de animação não dependente da participação do utilizador visível na página 31 da aplicação *Alice for iPad*.

Na página 47, cena referente ao crescimento de *Alice*, surge-nos mais um exemplo de uma animação não controlada pelo leitor, mas com a diferença que neste ecrã o movimento é realizado apenas uma vez e não em *loop* como nos anteriores.



Figura 68: Exemplo de animação não dependente da participação do utilizador visível na página 47 da aplicação *Alice for iPad*.

Finalmente, na página 244, cena em que as cartas voam sobre *Alice*, e realmente voam nesta edição, como é visível pelo movimento em *loop* de cartas que surgem do canto inferior esquerdo do ecrã e que, cada vez que tocam em *Alice*, o seu corpo sofre um pequeno movimento *tremelicado*. É ainda dada ao leitor a possibilidade de tentar afastar as cartas de *Alice* utilizando os seus dedos.

O álbum narrativo digital



Figura 69: Exemplo da junção das animações independentes e dependentes da participação do utilizador visível na página 244 da aplicação *Alice for iPad*.

Em termos de áudio não são utilizados quaisquer sons durante toda a narrativa em ambas as edições, apenas é utilizado o som não diegético de uma corneta, associado à ilustração do Coelho Branco tocando este instrumento, quando acedemos ao menu de definições/índice.



Figura 70: Índice de conteúdos da aplicação *Alice for iPad*.

A narração de *Alice for iPad* termina com o clássico “the end”

O álbum narrativo digital

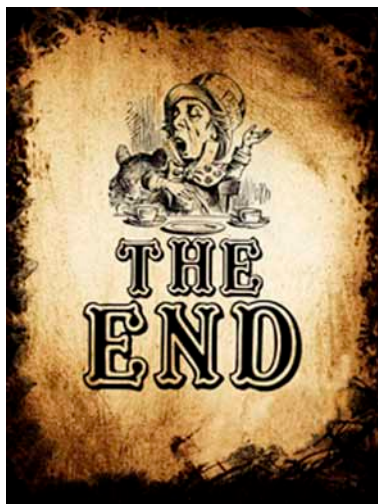


Figura 71: Ecrã correspondente ao “the end” da aplicação *Alice for iPad*.

Características técnicas:

A aplicação ocupa 128 MB em disco e destina-se ao sistema operativo iOS

É compatível com o iPad e iPhone

3.1.1 *Alice in New York*

Após o sucesso da primeira edição, a Atomic Antelope lançou, a 1 de março de 2011 uma nova aventura de Alice desta feita denominada de *Alice in New York* como forma de celebrar o 140.º aniversário do livro *Through the Looking Glass*, publicado em 1871, a continuação do célebre *Alice’s Adventures in Wonderland* de 1865 de Lewis Carroll



Figura 72: Ecrã inicial de *Alice in New York*.

Esta nova edição composta por mais de 130 páginas, das quais 27 são interativas, comparativamente com a edição de *Alice for iPad*, traz mais complexidade em termos de animações associadas a objetos dando a sensação de maior realismo.

A grande novidade é a inclusão de áudio para objetos e músicas de fundo, no entanto a narração de texto continua ausente.

Características técnicas:

A aplicação ocupa 101 MB em disco e destina-se ao sistema operativo iOS

É compatível com o iPad

3.2 *The Fantastic Flying Books of Mr. Morris Lessmore*

The Fantastic Flying Books of Mr. Morris Lessmore, considerada a *App of the Year 2011* pela revista *Apps Magazine* e *Best iPad App of 2011* pela *iPad Insight*, foi a primeira aplicação a ser desenvolvida pela Moonbot Studios, empresa fundada pelo conhecido ilustrador americano William Joyce e por Brandon Oldenberg, e destina-se a crianças com idade superior a quatro anos de idade.

O seu lançamento aconteceu a 16 de maio de 2011 e desde então conta já com cerca de mil avaliações positivas no iTunes.¹⁵

Atualmente encontra-se na versão 1.4 e é constituída por 27 páginas disponibilizadas nos idiomas inglês, chinês, alemão, espanhol, francês, mexicano, japonês, coreano, holandês e turco, embora a narração oral do mesmo seja disponibilizada apenas na versão original, ou seja, na língua inglesa.

Este livro digital, baseado na curta-metragem de animação, vencedora do Oscar de *Best Animated Short Film* em 2012, um híbrido entre um filme animado e um álbum narrativo, conta a história de *Morris Lessmore*, um apaixonado por livros, que um dia é apanhado por uma terrível tempestade que destrói a sua casa e tudo à sua volta, inclusive as palavras do seu livro. Perdido, sem saber o que fazer, vagueia sem destino até que encontra uma mulher com livros voadores que lhe oferece um, do qual *Morris* se torna amigo. Este leva-o até uma biblioteca, onde passam muitos anos cuidando e tratando de outros livros e compartilhando-os com outras pessoas. Quando finalmente, e depois de velho, decide abandonar a biblioteca, deixando para trás a sua própria história em livro, que entretanto tinha escrito durante o tempo que lá passou. Este livro é encontrado por uma menina que o começa a ler, e representa o fecho do ciclo de *Morris* abrindo a narrativa para outra história na imaginação do leitor, iniciada da mesma forma, ou seja, “with the opening of a book”.¹⁶

A aplicação apresenta-se com um visual que varia entre o cinzento e o colorido, sendo esta metáfora utilizada em toda a narrativa por forma a ilustrar a diferença entre a ausência de livros, de cor cinzenta, e a vida colorida com a presença de livros.

No ecrã inicial, para além do acesso à narrativa propriamente dita, existem mais quatro opções

15 <https://itunes.apple.com/us/app/fantastic-flying-books-mr/id438052647?mt=8>

16 texto retirado da página 27 do livro

O álbum narrativo digital

no canto inferior esquerdo, uma com ligação direta à visualização do filme animado¹⁷ que originou a criação desta aplicação, outra com acesso a informações úteis ou novidades acerca da Moonbot Studios, outra dedicada à escolha do idioma para o texto, e por fim, a opção de visualização da ficha técnica. É ainda possível aceder ao índice de conteúdos através do ícone visível no canto inferior direito do ecrã que possibilita a visualização na forma de *thumbnails* de todas as páginas constituintes da aplicação.



Figura 73: Ecrã Inicial da aplicação *The Fantastic Flying Books of Mr. Morris Lessmore*.

A narrativa propriamente dita é iniciada pelo leitor através do arrastar do dedo sobre a capa do livro visível no ecrã inicial, seguindo-se uma pequena animação introdutória, que simula o folhear das primeiras páginas, neste caso a capa e as guardas, sendo interrompida na página de rosto que coincide com o primeiro ecrã da narrativa.

As interações são inicialmente sugeridas pelo sistema e assumem duas formas distintas, a primeira, de forma visual, tanto é feita através de indicações ilustradas acerca do movimento a ser realizado, como é o caso das setas sugestivas presentes na página 1, ou através do destaque de certas imagens em detrimento de outras, como são exemplo na página 8, em que *Morris* surge destacado com uma pequena animação sobreposta à sua figura com o objetivo de ser tocado e de modo a despoletar a ação seguinte, e, por outro lado, de forma auditiva, como é o caso do som proveniente da porta, escutado na página 4, que estimula uma resposta por parte do utilizador.

17 Vencedor de vários óscares tais dos quais se destaca o Academy Award Winner of Best Animated Short Film

O álbum narrativo digital

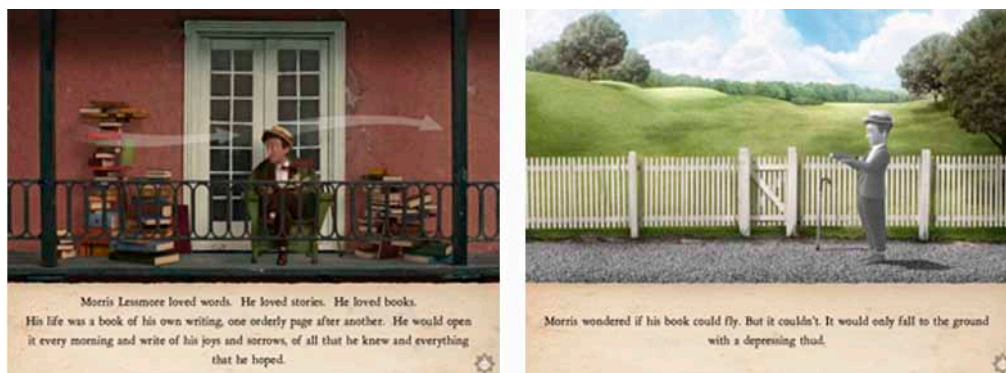


Figura 74: Exemplos de sugestões de interação visual na aplicação *The Fantastic Flying Books of Mr. Morris Lessmore*.

A aplicação requer a participação do utilizador ao longo de toda a história, quer para avançar nas diferentes páginas, quer na interação com pequenos jogos associados em algumas cenas.

Na maioria dos casos, as interações do utilizador são intercaladas com a visualização de vídeos de animação, como é exemplo na página 1, quando após a intervenção do utilizador um pequeno vídeo referente ao início da tempestade é despoletado.

No entanto, existem outras que, pela sua forma mais elaborada e lúdica, acabam por se distinguir das anteriores, sendo mesmo assinaladas de forma diferente no índice de conteúdos com um ícone representativo do tipo de atividade, em vez da simples numeração como nas restantes páginas. A estes pequenos jogos o utilizador é convidado por exemplo na página 3, a ajudar *Morris* a atravessar a tempestade, na página 5 a tentar escrever no livro sem palavras, na página 12 a aprender a tocar em piano a música principal da narrativa *Pop! Goes the Weasel*, na página 13 a brincar com o alimento dos livros em forma de cereais de letras e números, na página 15 a montar um puzzle como forma de tratamento dos livros, e na página 16 a voar com *Morris* por entre um mundo mágico de palavras de um livro.

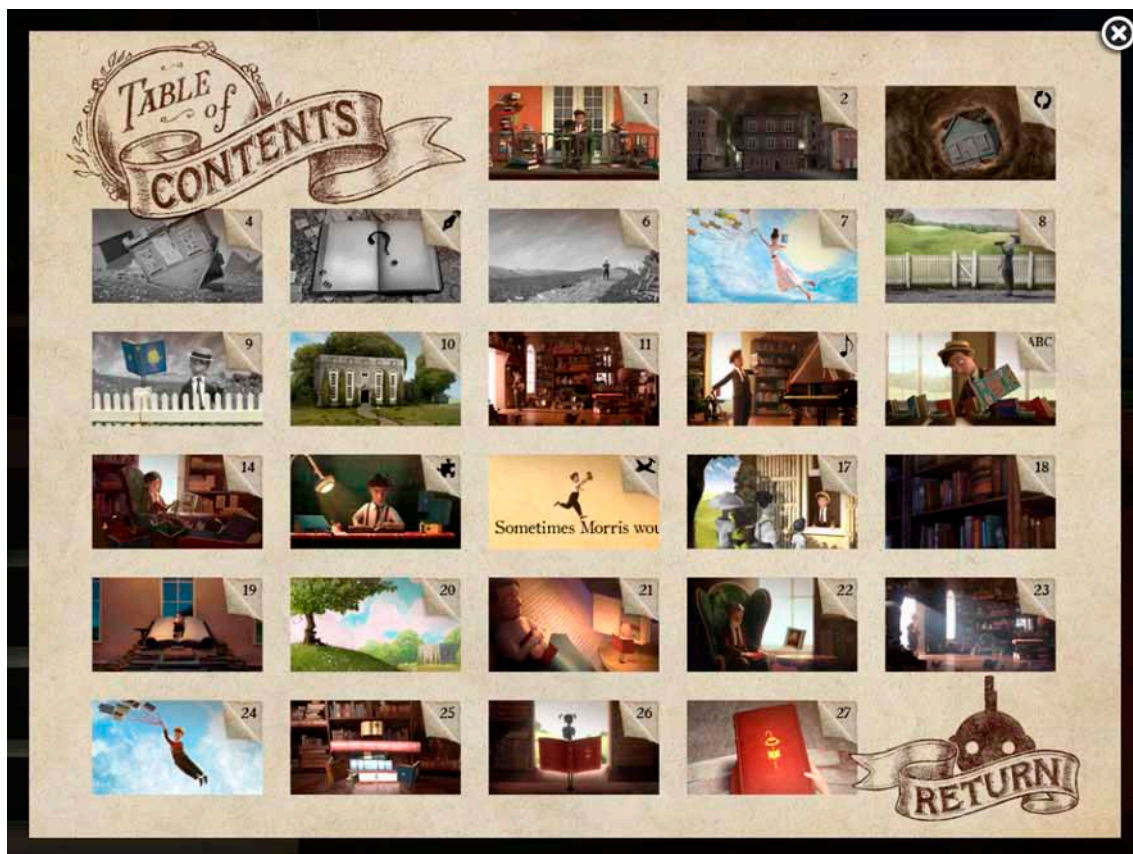


Figura 75: Índice de conteúdos da aplicação *The Fantastic Flying Books of Mr. Morris Lessmore*.

Outro momento lúdico é verificado na página 17, quando *Morris* partilha os livros da biblioteca com outras pessoas. Neste ecrã são ilustrados três indivíduos em tons de cinzento dirigindo-se a *Morris* a fim de receberem um livro, e quatro livros correspondentes às histórias *A Christmas Carol*, *Treasure Island*, *Frankenstein*, e *Alice's Adventures in Wonderland*, que, quando arrastados pelo utilizador sobre um destes indivíduos, ganham vida e assumem outra caracterização de acordo com a história que lhes é fornecida. Estas transformações são bastante apelativas e engraçadas e são mais um exemplo da mensagem que esta história pretende passar sobre o poder da leitura na transformação de vidas.

O álbum narrativo digital



Figura 76: Ecrã número 17 da aplicação *The Fantastic Flying Books of Mr. Morris Lessmore*.

O botão de definições, presente em todas as páginas, é visível no canto inferior direito e dá acesso ao controlo sobre o volume, música e narração, bem como da seleção do idioma para o texto ou até a opção de não visualização de texto.



Figura 77: Acesso ao ecrã de definições da aplicação *The Fantastic Flying Books of Mr. Morris Lessmore*.

Relativamente ao áudio toda a narração é feita por um narrador não diegético e por sons ambientes diegéticos e não diegéticos. Diegéticos quando estão diretamente relacionados com a narrativa como são, por exemplo, os sons da página 4 referentes à queda da casa e de outros objetos no solo bem como o bater na porta de *Morris*, e não diegéticos no que se refere às músicas de fundo presentes em quase todos os ecrãs da narrativa.

A composição do texto apresenta-se com a mesma configuração em toda a narrativa sendo sempre visível no canto inferior do ecrã e posicionado sobre uma faixa de papel, caracterização que vai de encontro à ideia lançada na animação introdutória, que é a de estarmos perante a leitura do livro de *Morris Lessmore*.

A história termina com a imagem da contracapa do livro, inicialmente aberto.

O álbum narrativo digital

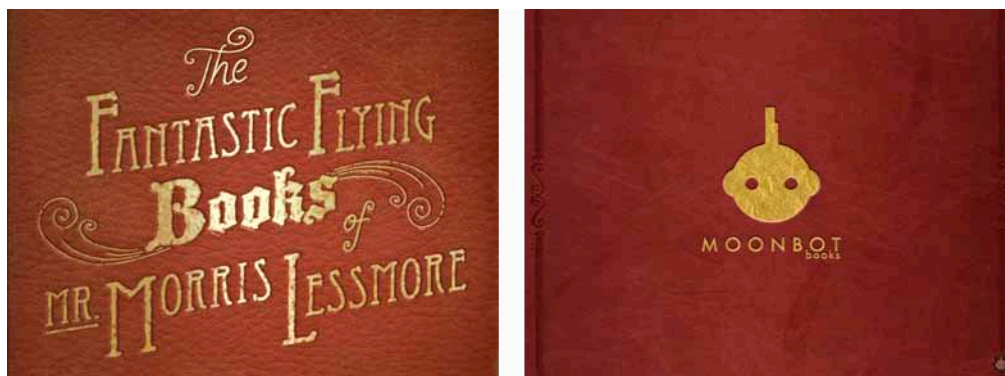


Figura 78: Ecrã inicial e final da aplicação *The Fantastic Flying Books of Mr. Morris Lessmore*.

Características técnicas:

A aplicação ocupa 409 MB em disco e destina-se ao sistema operativo iOS

É compatível com o iPad e iPhone

3.2.1 *Imag-N-O-Tron*

No seguimento de todo este trabalho, desde a versão do livro impresso à aplicação interativa para iPad, passando pela curta metragem de animação, a Moonbot Studios decidiu lançar uma nova versão, a 11 de junho de 2012, que consiste numa aplicação que junta a versão impressa com uma versão interativa baseada na tecnologia realidade aumentada.

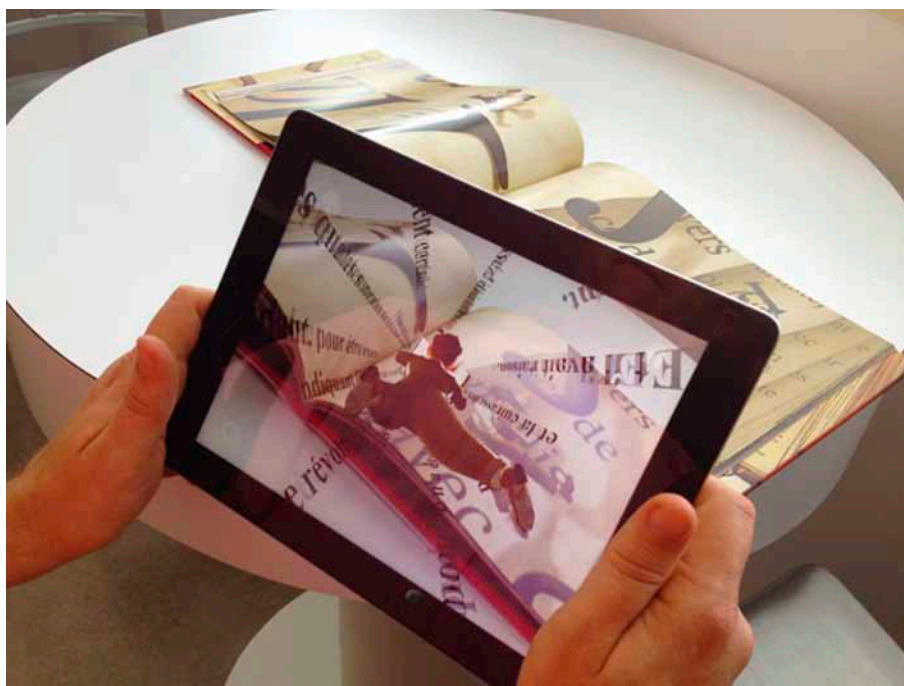


Figura 79: Imagem ilustrativa do funcionamento da aplicação *Imag-N-O-Tron*.

Denominada de *Imag-N-O-Tron*, esta aplicação disponível no iTunes¹⁸ e já premiada com os prémios *App of the Year 2012* da *Schools Library Journal* e *Best Older Children's App* no prémio *KAPI Award*¹⁹, promete revolucionar a experiência de leitura no formato digital convergindo a divisão até aqui existente entre o analógico e o digital.

Esta aplicação é destinada exclusivamente para a leitura da versão impressa de *The Fantastic Flying Books of Mr. Morris Lessmore*, através de qualquer um dos dispositivos móveis iOS com câmara de vídeo integrada. Basta posicionar a câmara do dispositivo sobre qualquer uma das páginas do livro para que novos elementos narrativos digitais surjam no ecrã, dando vida às imagens estáticas das páginas do livro impresso.

Desta forma, esta aplicação acaba por revitalizar a versão impressa, trazendo algo de novo ao formato antigo como explica Brandon Oldenberg, co-diretor da Moonbot Studios: “A aplicação não pretende substituir o livro impresso, mas sim criar uma ponte de ligação entre o velho e o novo formato”²⁰ (em Thorne 2012), mantendo a integridade intemporal do livro impresso enquanto acrescenta novos elementos animados e interativos.

A *framework* utilizada em *Imag-N-O-Tron*, no entanto, não se resume apenas a este livro, sendo possível a visualização em realidade aumentada em futuros exemplares da Moonbot Studios.

A tecnologia realidade aumentada não é novidade nos dias de hoje, mas não deixa de ser inovadora a integração da tecnologia neste caso, no entanto referenciamos que o que há bem pouco tempo era conseguido através de um código, como o *QR Code*, agora é possível conseguir o mesmo efeito com a ilustração. (Thorne 2012).

Características técnicas:

A aplicação ocupa 318 MB em disco e destina-se ao sistema operativo iOS

Compatível com iPhone, iPod touch e iPad

3.3 *Bartleby's Book of Buttons - The Far Away Island*

Este livro interativo, criado pela Octopus Kite e desenvolvido pela Monster Costume, foi lançado a 4 de agosto de 2010, e distinguido no ano seguinte com a distinção de excelência da prestigiada revista *Children's Technology Review* com o prémio *Editor's Choice Award 2011*.²¹

Atualmente, a aplicação encontra-se disponível na versão 1.3, nos idiomas inglês, chinês, francês, alemão, italiano, japonês, coreano, português, russo, espanhol e sueco.

18 <https://itunes.apple.com/us/app/imag-n-o-tron-fantastic-flying/id534396897?mt=8>

19 Concurso co-organizado pela *Children's Technology Review* e a *Living in Digital Times*, entidade responsável pela Kids@Play Summit at International CES.

20 Tradução do autor no original: “The app isn't replacing the book; it's showing you a way to bridge the gap between the old and the new (...)”

21 Publicação mensal Americana que apresenta os produtos e tendências interativas mais recentes para crianças. O CTR (*Children's Technology Review*) baseia-se na avaliação de cinco fatores na experiência interativa: facilidade de uso, valor educativo, valor de entretenimento, recursos de design e valor global.

Bartleby, protagonista da história e apaixonado por tecnologia, é ilustrado como um adulto que adora viajar pelo mundo colecionando novos botões, interruptores e mostradores com a finalidade de os emoldurar em casa, guardando os seus favoritos num livro que o acompanha para todo o lado, o *Livro de Botões*.

Neste volume 1 é descrita a viagem de *Bartleby* até uma ilha distante e misteriosa em busca de um botão muito antigo.

Caracteristicamente equipado com o seu chapéu em forma de coco, casaco semelhante ao de um inspetor e maleta personalizada com a letra “B”, *Bartleby* percorre inicialmente a sua viagem de carro até ao Porto Caranguejo, local de onde partiria de barco na manhã do dia 23 de março (informação tirada do texto) em direção à ilha misteriosa.

Já no navio, *Bartleby* é desafiado a ajudar o comandante a escolher a melhor direção evitando o mau tempo que os havia afetado. Assim chegado à ilha misteriosa, *Bartleby* dá uso ao seu livro de botões por forma a encontrar o botão que tanto deseja, mas que quando finalmente o encontra, o resultado torna-se catastrófico pois ao pressioná-lo é iniciada imediatamente a seguir uma erupção vulcânica que o obriga a fugir. A sua fuga até casa é feita pelo ar através do balão que traz na sua, sempre útil, maleta “B”. Chegado a casa pendura o novo botão na parede e vai dormir.

No total são nove páginas, sendo cada uma constituída por vários enigmas que, ao serem decifrados, desbloqueiam as páginas seguintes consecutivamente. Para as decifrar, o leitor terá que seguir as pistas dadas pelo texto ou por outros elementos visuais, ou mesmo sonoros, fazendo-as coincidir com o resultado das suas interações possíveis, dadas através dos diferentes botões presentes nos diferentes ecrãs.

Existe uma abundância de enigmas ao longo da história, que se baseiam em ativar ou desativar botões, sendo isso notório logo nos primeiros ecrãs, sendo necessário ativar os botões corretos para entrar na narrativa.



Figura 80: Sequência de ecrã iniciais da aplicação *Bartleby's Book of Buttons - The Far Away Island*.

É visível em todas as páginas um botão no lado direito do ecrã que muda de cor consoante o alcance dos objetivos da página, isto é, enquanto os enigmas não são decifrados, a luz vermelha mantém-se, impossibilitando o leitor de aceder à página seguinte. Uma vez resolvidos os enigmas, o botão,

associado a um alerta sonoro, passa para a cor verde, validando a passagem do utilizador. É também possível voltar a páginas anteriores ou a já desbloqueadas, através do arrastamento da fita vermelha presente no canto superior direito, ou esquerdo consoante as páginas.

Na página 1, “Um Botão para Tudo”, são visíveis nove botões correspondentes à caracterização do personagem, mais especificamente três botões vermelhos, correspondentes a três chapéus distintos, três botões azuis, correspondentes a três diferentes indumentárias, e três botões roxos, correspondentes a três acessórios também estes diferentes, que juntos possibilitam um total de 27 combinações das quais apenas uma é a correta. Para resolver o primeiro enigma, o leitor precisa de encontrar a combinação perfeita entre o que é sugerido no texto “(...) Com sua maleta, seu casaco e seu chapéu-coco (...)” e a ilustração que é desencadeada para cada botão.



Figura 81: Ecrã inicial e final do capítulo denominado “Um Botão Para Tudo” da aplicação *Bartleby's Book of Buttons - The Far Away Island*.

É visível um outro botão no canto inferior esquerdo que, para além de permitir efetuar alterações à ilustração, neste caso cinco imagens diferentes da moldura redonda ilustrada no ecrã, não compromete o objetivo da página, funcionando como um acessório na narrativa. Este é ativado pelo seu arrastamento nas cinco posições possíveis.

No que se refere ao áudio desta página, podemos referir a existência de três diferentes tipologias de sons, o som ambiente diegético, os sons não diegéticos associados a duas categorias de botões - os nove botões da caracterização de *Bartleby*, cujo som é o mesmo do botão de acesso à página seguinte, e o botão da caracterização da moldura -, e, finalmente, o som não diegético associado à superação do enigma por parte do leitor, que é sempre acompanhado, no mesmo ecrã, por uma mudança de texto.

A página 2, “Caminhos em Zigue-Zague”, é inicialmente introduzida pela carta do *Capitão Kinkade* a informar *Bartleby* sobre a data e o local de onde partiriam numa viagem de barco até à ilha misteriosa, sendo este o ponto de partida para todo o conteúdo gráfico da página, que representa o trajeto que *Bartleby* teria que percorrer no seu automóvel de casa até ao Porto Caranguejo. Toda a ação ocorre no mapa ilustrado desta página, funcionando os restantes elementos, ilustrados na forma de botões, como potencializadores da própria ação, por exemplo, a imagem de uma chave ligada na ignição. Após a interação do leitor junto desta, dá-se o início ao movimento de *Bartleby* no mapa, que mais tarde é interrompido por uma passagem de nível, em que o leitor assume o papel de maquinista

O álbum narrativo digital

ativando o comboio através da manipulação dos botões correspondentes a este elemento. Existe ainda um terceiro botão correspondente aos dois semáforos indicados no mapa que permitem, após a ativação da luz verde por parte do utilizador, dar continuidade à viagem de *Bartleby* até ao seu destino.



Figura 82: Ecrã inicial e final do capítulo denominado “Caminhos em Zigue-Zague” da aplicação *Bartleby's Book of Buttons - The Far Away Island*.

Na terceira página, ilustradora do Porto Caranguejo e de título “Levantar Âncora”, as pistas iniciais são-nos dadas pelo bilhete que indica a hora de partida. Esta é a resposta ao primeiro enigma representado no botão relógio do lado esquerdo do ecrã ao qual o utilizador deverá fazer coincidir o horário. Imediatamente a seguir é ativado o botão referente à âncora do navio, que o utilizador deverá pressionar para o soltar. Entretanto, o texto inicial é substituído, fornecendo nova pista direcionada ao utilizador e que se refere à ativação de um outro botão correspondente à iluminação da cidade. A partida do navio só é realizada após uma pequena inclinação do dispositivo para a direita que se traduz na sua movimentação.



Figura 83: Ecrã inicial e final do capítulo denominado “Levantar âncora” da aplicação *Bartleby's Book of Buttons - The Far Away Island*.

O leitor é consecutivamente confrontado com enigmas nas restantes páginas, devendo associar as informações que lhe são dadas pelo texto e por outros elementos visuais ou sonoros para completar o seu objetivo que é passar de ecrã e ter acesso à restante narrativa.

O álbum narrativo digital

Possui uma boa interatividade, sem narração mas com música de fundo e sons específicos para objetos e botões.

É um livro que se caracteriza por uma grande aventura numa excelente mecânica de quebra-cabeças.

Características técnicas:

A aplicação ocupa 242 MB em disco e destina-se ao sistema operativo iOS.

Compatível com o iPad

3.3.1 *Bartleby's Book of Buttons - The Button at the Bottom of the Sea*

A 5 de outubro de 2011, foi lançado o segundo volume de *Bartleby's Book of Buttons – The Button at the Bottom of the Sea*, tendo já alcançado as distinções *Children's Technology Award* e *Kirkus Star 2011*. Seguindo o mesmo princípio, esta nova edição de 17 páginas trouxe melhorias e mais animações que dependem da participação do utilizador.



Figura 84: Índice de Conteúdos da aplicação *Bartleby's Book of Buttons - The Button at the Bottom of the Sea*.

As grandes novidades destacam-se na tecnologia *AirPlay Mirroring*, que permite a visualização da história em TV através de *wi-fi*, na incorporação da opção de narração oral do texto, na possibilidade de impressão através da *AirPrint*, com uma impressora compatível.

Como afirma Kyle Kinkade, diretor executivo da Monster Costume “estamos empenhados a desenvolver a melhor experiência interativa no sistema iOS”,²² sendo “a série de *Bartleby* representativa do nosso compromisso em trazer para a App Store um dos melhores livros interativos”.²³

Características técnicas:

A aplicação ocupa 208 MB em disco e destina-se ao sistema operativo iOS.

Compatível com iPhone, iPod touch e iPad.

22 Tradução do autor no original: “At Monster Costume we are committed to building the best interactive media on iOS.” <http://monstercostume.com/>

23 Tradução do autor no original: “The Bartleby series represents our commitment to bring the very best in interactive book apps to the App Store.”

3.4 *The Three Little Pigs*

The Three Little Pigs foi a primeira aplicação a ser desenvolvida pela editora Nosy Crow que se dedica à publicação de livros e aplicações interativas para a infância.

Esta aplicação específica foi premiada como *Editor's Choice Award* pela *Children's Technology Review Magazine* em 2011, e foi também considerada como um dos *Ten Best Children's Books on the iPad* pelo *New York Times* *blogue Gadgetwise*. Entretanto tem recebido outras distinções tais como a classificação de quatro estrelas pela *Common Sense Media*,²⁴ *The Best Children's Book App to Date* pela *FutureBook* e Número 1 da *New & Noteworthy Books* (Reino Unido).

Lançada a 10 de fevereiro de 2011, e atualmente na versão 1.4.1 no idioma inglês, é considerada por Warren Buckleitner (2011) como uma das melhores interpretações da história clássica dos três porquinhos.

Este livro digital conta a história de três irmãos porquinhos que um dia decidiram partir da casa de seus pais, seguindo as suas próprias vidas. Estes partiram juntos e foram-se instalando à medida que iam encontrando um pedaço de terra. O primeiro porquinho, o mais velho, foi o primeiro a construir a sua casa, feita em palha, seguindo-se a irmã, que optou por construir uma em madeira e, finalmente, o mais novo decidiu construir uma casa mais forte, feita de tijolos e cimento.

Os três porquinhos viviam felizes nas suas casas até que um dia um lobo surgiu na vizinhança. Este à medida que ia visitando cada um dos três porquinhos, ia derrubando as suas casas com o seu monstruoso sopro, até que na última, a do irmão mais novo, foi surpreendido com uma casa mais forte, que não conseguiu destruir. Zangado, sobe ao telhado e entra pela chaminé, mas entretanto os três porquinhos já estavam à sua espera na cozinha com uma grande panela de água a ferver. Assim que o lobo acabou de descer pela chaminé, queimou-se na água e fugiu desalmadamente.

A história termina com os três porquinhos a viverem cada um na sua casa, agora de tijolos e cimento.

No ecrã inicial são dadas as opções de leitura *Read and Play*, *Read to Me* ou *Read by Myself*, que se destina a diferentes tipos de leitores, consoante os seus conhecimentos ou idades. Esta aplicação é destinada a crianças com mais de quatro anos, no entanto e devido à sua variedade de conteúdos podem ser lidos por crianças de idade inferior.

24 <http://www.commonsensemedia.org/mobile-app-reviews/three-little-pigs-nosy-crow-animated-interactive-storybook>

O álbum narrativo digital



Figura 85: Ecrã inicial da aplicação *The Three Little Pigs*.

Além dos excelentes gráficos de Ed Bryan, esta aplicação, adaptada aos novos dispositivos móveis, tira o máximo de proveito das capacidades técnicas do *tablet*. São possíveis várias dinâmicas interativas, como inclinações do suporte que permitem a visualização das restantes partes escondidas das cenas; aumento do zoom para a revelação de detalhes ocultos; o toque em personagens que os fazem saltar, girar e falar, e até mesmo o sopro para o microfone como forma de derrubar as casas dos personagens principais.

O livro é constituído por 24 páginas no total, sendo a transição entre páginas conseguida através dos botões seguir/retroceder, em forma de seta, apresentando-se de forma esvanecidos enquanto é narrado o texto dessa página, sendo necessário um primeiro toque no ecrã para os ativar e outro toque para os validar. No entanto, quando são despoletadas todas as narrativas dessa página, a seta esvanecida é ativada automaticamente apresentando-se sob a forma de uma pequena animação saltitante como forma de avisar o leitor para passar à página seguinte. Esta opção revela grande utilidade na medida em que impede que toques indesejados no ecrã passem às páginas seguintes.

Para além das setas referidas anteriormente, são visíveis em todas as páginas o botão *home*, que permite voltar à página inicial, e o botão na forma de *fita azul* que, após o seu arrastamento para a esquerda, possibilita o acesso ao índice de conteúdos na forma de *thumbnail* sobre o lado direito do ecrã, sendo depois possível saltar livremente para qualquer uma das páginas do livro.



Figura 86: Visualização do índice de conteúdos da aplicação *The Three Little Pigs*.

O álbum narrativo digital

As falas dos personagens são desencadeadas através do toque direto na sua ilustração e, para além de serem narradas oralmente, apresentam-se visualmente na forma de balão de fala, onde o texto escrito é destacado a vermelho à medida que é falado.



Figura 87: Exemplo de balão de fala com destaque do texto traduzido oralmente na aplicação *The Three Little Pigs*.

Todas as páginas são introduzidas pela voz de um narrador, acompanhado pela escrita desse mesmo texto, ambos na língua inglesa, sobre o canto inferior central do ecrã.

A cada personagem é atribuída uma identidade musical, sendo esta opção bem percecionada nos ecrãs 5, 6 e 7, correspondendo aos diferentes porquinhos e ecrã 9 ao lobo.

Na página 11, referente à destruição da casa do primeiro porquinho, surge, no nosso entender, um exemplo perfeito da conjugação entre as capacidades do dispositivo e a forma como potenciam a narrativa, que é o caso do uso do microfone. Nesta página é pedido ao leitor que ajude o lobo a derrubar a primeira casa com o seu sopro junto do microfone. Esta característica, devidamente associada ao conteúdo, é no entanto pouco funcional pois o sopro deverá ser direcionado para o microfone e como este se encontra afastado da cena narrativa visual, torna-se pouco prático e inatingível podendo até passar despercebido aos pequenos leitores, uma vez que o toque na palavra “Blow!”, presente nessa mesma página, é suficiente e assume a mesma função.



Figura 88: Ecrã número 11 da aplicação *The Three Little Pigs*.

O álbum narrativo digital

Na página seguinte, e após a destruição da casa, assiste-se a uma perseguição do lobo ao porquinho mais velho até à casa de sua irmã. Nesta fuga, o leitor pode afastar ou aproximar o lobo do porquinho, através do arrastamento de ambos no ecrã, no entanto nada acontece quando o primeiro atinge o segundo, tratando-se de um momento lúdico sem influencia na narrativa. Outros exemplos da mesma tipologia são verificados nos ecrãs 4, 8, 9, 12, 15 e 22.



Figura 89: Ecrã referente à primeira perseguição do lobo aos porquinhos na aplicação *The Three Little Pigs*.

Finalmente, na página 21, assistimos à cena em que o lobo desliza pela chaminé e cai numa panela de água a ferver na casa do porquinho mais novo. Esta ação é dependente da participação do leitor que, através do toque sobre a pata do porquinho, faz despoletar toda a animação.



Figura 90: Ecrã número 21 da aplicação *The Three Little Pigs*.

Ao contrário de outros livros digitais analisados anteriormente, as interações não são sugeridas pelo sistema, mas sim apresentadas apenas no ecrã inicial através das falas dos personagens, ou seja, ao tocar nas ilustrações dos três porquinhos estes indicam quais as formas de interação possíveis.

O álbum narrativo digital

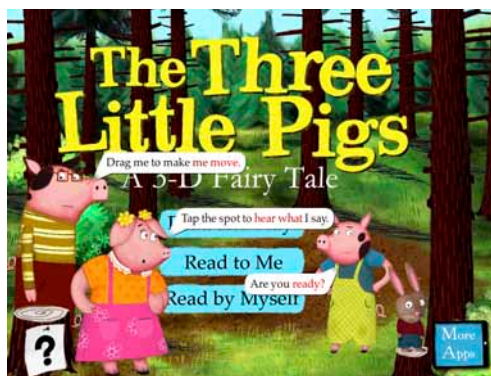


Figura 91: Indicações das interações possíveis dadas pelas falas dos personagens no ecrã inicial da aplicação *The Three Little Pigs*.

Outro motivo de referência diz respeito ao ícone de apresentação da aplicação. Este para além de retratar o porquinho mais novo, o responsável pela construção da casa em cimento, apresenta também o símbolo da editora Nosy Crow, facto que facilita o seu reconhecimento perante outras editoras.



Figura 92: Ícone de apresentação da aplicação *The Three Little Pigs*.

“Se o sucesso de um livro digital passa pela combinação perfeita de design, áudio, interatividade, animação, ilustração e história, este é, até agora, o primeiro que consegue isso.” (Missingham 2011).²⁵

Características técnicas:

A aplicação ocupa 149 MB em disco e destina-se ao sistema operativo iOS.

Compatível com o iPhone, iPod Touch e o iPad

3.5 *In My Dream*

A aplicação *In My Dream*, de técnica interativa *tried-and-true*²⁶ não linear, foi o grande vencedor da edição do prémio *BolognaRagazzi Digital Award 2012* na categoria ficção, de entre mais de 252 candidaturas de 179 editoras de todo o mundo.²⁷

25 Tradução do autor no original: “If the success of a book app is the perfect blending of design, audio, interactivity, animation, illustration and the story, this app is the first I’ve seen that achieves this.”

26 Conceito baseado numa leitura consequencial de imagens que resulta da combinação entre grupos de ilustrações

27 <http://toc-bologna-2011.pressdoc.com/31761-the-bolognaragazzi-digital-award-a-new-generation-of-children-s-stories>

O álbum narrativo digital

Esta aplicação, destinada a crianças com mais de três anos, criada e ilustrada por Stephane Kiehl e desenvolvida pela E-Toiles Éditions, distingue-se pelo conjunto de 8000 ilustrações possíveis e pela dinâmica com que estas são criadas através de um sistema interativo repartido em três parcelas horizontais, sendo cada uma constituída por vinte ilustrações, que permitem a combinação de imagens entre si. A estas ilustrações tripartidas são associadas três linhas de texto respetivamente, que descrevem na forma verbal o significado da imagem em forma de poema.



Figura 93: Ecrãs correspondentes às opções de visualização *dia* e *noite* da aplicação *In My Dream*.

Este sistema é muito semelhante aos *Livros de consequências pictóricas*, como é exemplo no álbum *Estrambólicos*, de José Jorge Letria e André Letria, publicado pela Pato Lógico em 2011.



Figura 94: Álbum Narrativo *Estrambólicos* de José Jorge Letria e André Letria.

Para além do jogo de ilustração referenciado anteriormente, são apresentados no canto inferior um conjunto de ícones que possibilitam outras funções, nomeadamente os ícones *lua*, *balão de fala*, *fotografia* e *arquivo de imagens*. O primeiro, na forma de lua, possibilita a mudança da imagem selecionada, do dia para a noite, originando a visualização da ilustração em fundo negro e possibilitando

O álbum narrativo digital

o destaque de outras cores e outras ilustrações ocultas no fundo branco inicial e a presença de uma música de fundo. O segundo, ilustrado como um balão de fala, permite ativar a narração do texto resultante da combinação de imagens e está disponível apenas na opção *dia*, referida no anterior botão.

O ícone *fotografia* funciona como o disparo de uma máquina fotográfica e destina-se a guardar as combinações preferidas do leitor numa galeria que é acedida através do botão *arquivo de imagens*. Esta opção deixa-nos, no entanto, um pouco dececionados pois não estão associadas a esta nenhuma opções adicionais, ou seja, não possibilita por exemplo a partilha da imagem entre amigos ou a eliminação das mesmas, o que nos leva a considerar que, apesar de ter grande potencial, esta opção foi pouco explorada e não evidencia utilidade prática na forma como se apresenta.



Figura 95: Ecrã referente à visualização do arquivo de imagens da aplicação *In My Dream*.

Outro recurso verificado refere-se a uma janela em forma de estrela que é ativada através da inclinação do dispositivo, possibilitando outra percepção da imagem anteriormente criada, agora sobre fundo preto e visível no interior da estrela, através de um efeito máscara.

O álbum narrativo digital



Figura 96: Imagem ilustrativa do efeito da janela em forma de estrela visível na aplicação *In My Dream*.

O início da narrativa é aleatório, sendo este diferente sempre que é iniciada a aplicação, o que faz com que o leitor seja sempre surpreendido com novas imagens.

A ficha técnica é apresentada no ecrã inicial, embora a sua visualização esteja dependente do toque sobre o logótipo da editora que faz despoletar um novo ecrã contendo as informações referentes aos seus autores. Esta não é perceptível e só é conseguida por leitores mais experientes e curiosos.

Características técnicas:

A aplicação ocupa 13,9 MB em disco e destina-se ao sistema operativo iOS.

Compatível com o iPad

3.6 *The Numberlys*

The Numberlys, aplicação digital desenvolvida pela Moonbot Studios, recebeu uma das duas menções honrosas do primeiro prémio *BolognaRagazzi Digital Award 2012* na categoria ficção, e conta a história de um mundo onde o alfabeto ainda não fora inventado sendo tudo comunicado através de números.

Lançada a 6 de janeiro de 2012 e atualmente na versão 1.0.8, esta aplicação é disponibilizada apenas na língua inglesa, tanto oral como escrita.

A aplicação é introduzida por uma secção inicial puramente narrativa, que relata o quotidiano de uma cidade industrial e cinzenta, através de textos lidos por um narrador e intercalados por vídeos animados que contextualizam o que é dito no texto.

O álbum narrativo digital

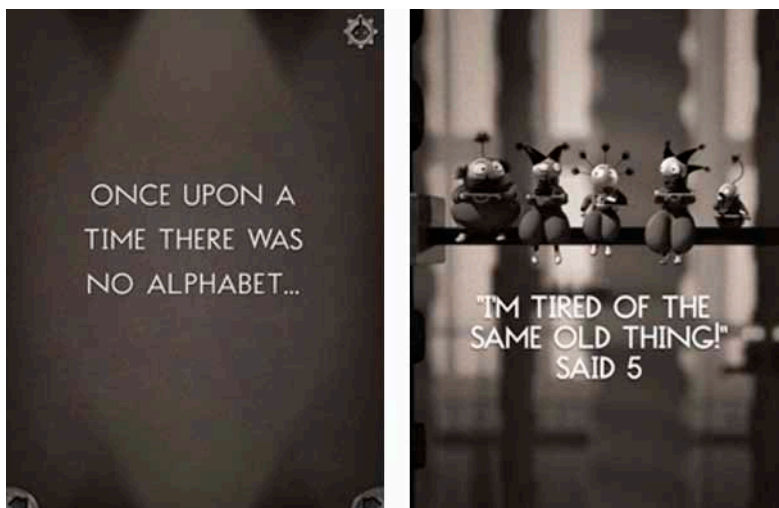


Figura 97: Ecrãs representativos da dinâmica narrativa inicial entre texto e vídeo da aplicação *The Numberlys*.

Fartos da mesma monotonia, as cinco personagens principais de nomes 1, 2, 3, 4 e 5, respetivamente, decidem inventar o alfabeto como forma de alegrar as suas vidas.

A secção seguinte, mais interativa, relata a história da definição e construção das letras do alfabeto e é intercalada com a inclusão de jogos alusivos ao desenho para cada letra. Esta secção é prolongada desde a letra A até à letra Z, representativas das páginas 8 à 27, respetivamente, num total de 28 páginas.

As interações são apresentadas no início de cada jogo indicando ao leitor como proceder nos mesmos para atingir os objetivos propostos.

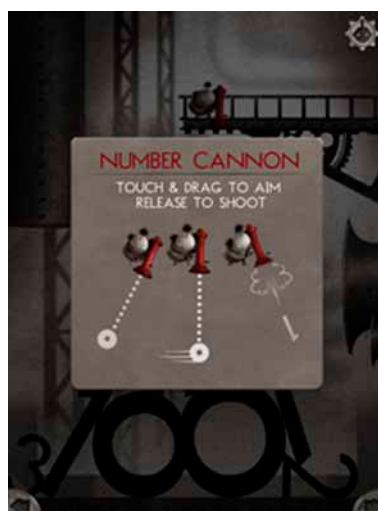


Figura 98: Exemplo de ecrã introdutório para do jogo corresponde à criação da letra “B” da aplicação *The Numberlys*.

Por fim, a secção final, é caracterizada pela introdução de cor e representa a conseqüente conclusão do alfabeto.



Figura 99: Exemplo de ecrã colorido na aplicação *The Numberlys*.

O ambiente de toda a narrativa é escuro, fortalecendo a ideia de uma cidade industrial sem cor, feita apenas de números.

O tipo de interatividade não influencia o desenvolvimento da narrativa no geral, sendo por vezes inapropriado e motivo de distração para o leitor.

A razão que levou a editora a apresentar esta história em aplicação, e não em vídeo animado, começa a fazer sentido na segunda parte em que deixa de ser apenas narrativa e passa a ter alguma interatividade junto dos personagens principais. Os jogos são focados nos cinco personagens principais que, cansados de fazer números, tentam descobrir algo que torne o seu mundo mais interessante. Decidiram então criar o alfabeto e é através de jogos de interação com o leitor que estes vão conseguindo chegar às formas de A a Z. Os jogos são graficamente bem desenhados e animados mas pouco inovadores à medida que a narrativa se vai desenvolvendo, tornando-se repetidos e cansativos.

A transição entre as páginas é feita através das setas seguir/retroceder presentes no canto inferior do ecrã. Para além destas, existe também a opção de aceder às definições, através do botão presente no canto superior direito do ecrã. Este menu possibilita entre outros, o acesso a qualquer uma das páginas do livro e o bloqueio das opções de narração, músicas de fundo e sons não diegéticos.

É visto pela crítica como um dos mais sofisticados livros de alfabeto para crianças alguma vez feito.

Características técnicas

A aplicação ocupa 241 MB em disco e destina-se ao sistema operativo iOS.

Compatível com o iPhone, iPod Touch e o iPad

3.7 *Quem soltou o PUM?*

Esta aplicação, de Blandina Franco e José Carlos Lollo e editada pela Companhia das Letrinhas, destinada a crianças maiores de quatro anos, foi premiada com a segunda menção honrosa no prémio *Bologna Ragazzi Digital Award 2012*, e encontra-se disponível somente no idioma português.

Esta adaptação do livro impresso, lançada no dia 29 de julho de 2011, conta as trapalhadas de um cachorro chamado *Pum*, que não gosta de ficar preso e que, quando é solto, emporcalha, faz barulho, fica molhado e mal cheiroso.

Tudo se passa na casa do seu dono, um menino que tem de aguentar as repreensões dos pais e da vizinhança, pelas trapalhadas que o seu melhor amigo lhe prega a toda a hora.

A história é simples, de título hilariante, que permite a criação de trocadilhos, frases e situações realmente engraçadas.

São disponibilizadas duas opções de leitura, uma com narração e outra sem narração. A primeira, narrada pela voz de uma criança que é a protagonista da história, e, a segunda, em silêncio, como se de um livro impresso se tratasse.



Figura 100: Ecrã corresponde às opções de leitura existentes na aplicação *Quem soltou o PUM?*.

Os botões seguir/retroceder apresentam-se na forma de uma pegada, supostamente a de Pum, e situam-se nos cantos inferiores direito e esquerdo, respetivamente.

A composição do texto varia de ecrã para ecrã e apresenta-se em linhas arrumadas no espaço do ecrã.

A ilustração é simples, recorrendo somente ao contorno dos desenhos para cenários e personagens, mas assume outra forma na caracterização do Pum. Este é apresentado a cores, destacando-se em relação aos restantes elementos da narrativa.

O álbum narrativo digital



Figura 101: Ecrã inicial da narrativa da aplicação *Quem soltou o PUM?*

Neste livro interativo, a ilustração assume primariamente a função narrativa, por exemplo, na página número quatro, quando *Pum* muda para uma casa nova com mais espaço para brincar. Ainda nesta página, é visível a animação da personagem principal em perspetiva, ou seja, esta quando é arrastada pelo utilizador para a zona superior do ecrã assume um determinado tamanho e quando é arrastado para a zona inferior aumenta progressivamente de tamanho, sugerindo-nos a grandeza do quintal como é referenciado no texto. Neste caso a ilustração juntamente com a animação assumem a função amplificadora em relação ao texto.



Figura 102: Exemplo de ilustração/animaçãoamplificadora do texto na aplicação *Quem soltou o PUM?*.

Existe também um menu informativo oculto sobre o número total de ecrãs, no canto inferior central, onde, após um duplo toque, é possível observármos em que posição estamos perante toda a narrativa, que é indicada pela cara do menino sobre uma das quinze pegadas possíveis. Achemos esta solução útil, mas a forma como é despoletada poderá passar completamente despercebida aos leitores.

O álbum narrativo digital



Figura 103: Menu com indicação do número de páginas da aplicação *Quem soltou o PUM?*.

As animações são desencadeadas através do toque direto no ecrã multitátil ou através da inclinação do dispositivo, que permite o movimento de alguns elementos com base no efeito de inércia. Existe também a possibilidade de silenciar a voz do narrador através do toque direto na zona do texto, sendo este ativado de novo da mesma forma.

Ao leitor é dada toda a liberdade de controle sobre os movimentos do Pum, é possível mexer nos objetos que ele derrubou, arrastá-lo debaixo da cama do seu dono e ainda acender e apagar a luz do abajur no quarto.

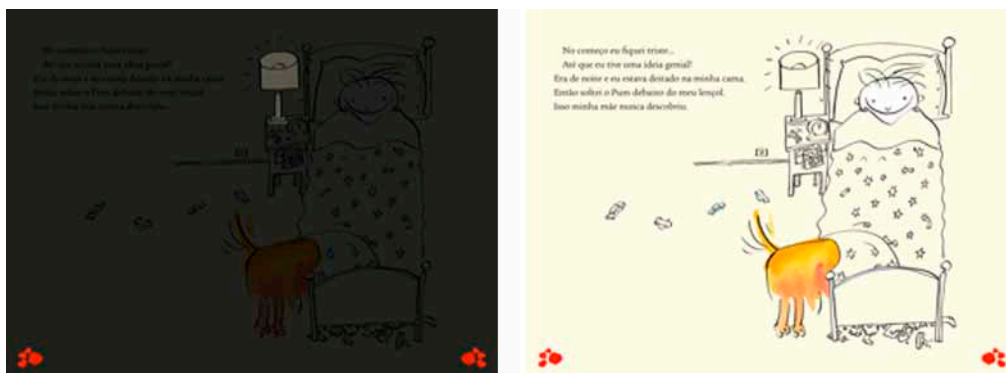


Figura 104: Ecrãs correspondentes à cena do acender a luz do abajur do quarto na aplicação *Quem soltou o PUM?*.

A folha de rosto é composta pelo título, o nome dos autores, o nome da editora responsável pela sua edição, a ilustração animada interativa dos protagonista da história e o botão seguir em forma de pegada.

Características técnicas:

A aplicação ocupa 28.9 MB em disco e destina-se ao sistema operativo iOS

É compatível somente com o iPad

3.8 *Four Little Corners*

Em 2013 o grande vencedor na categoria ficção do prémio *Bologna Ragazzi Digital Award* de entre mais de 243 candidaturas de 32 países,²⁸ na Feira Internacional do Livro Infantil de Bolonha, foi a aplicação *Four Little Corners*.

Desenvolvida pela DADA Company e criada por Jérôme Ruillier, este *e-Book* foi lançado no iTunes, a 8 de fevereiro de 2013, e destina-se a crianças maiores de quatro anos.

Esta história retrata a particularidade de um pequeno quadrado verde, o protagonista, ser diferente em termos de forma dos restantes seus amigos e tenta desesperadamente ultrapassar uma travessia redonda, a fim de estar com os amigos.

Todos eles gostavam de brincar uns com os outros e certo dia, após ouvirem o toque de entrada no recreio, seguiram para dentro de uma sala que tinha o pormenor de ter uma porta circular. Todos os seus amigos conseguiram entrar, menos o pequeno quadrado verde que devido ao facto de ser quadrado o impedia de atravessar a porta, sendo este o ponto de partida para toda a narrativa que se seguiria. Como pode o pequeno quadrado passar pela porta de forma circular? Serão os seus amigos capazes de o ajudar?

São várias as tentativas falhadas do pequeno quadrado verde em se ajustar à forma redonda da porta, até que os seus amigos, num gesto expressivo de amizade e de trabalho de equipa, chegam à conclusão que não deve ser o pequeno quadrado a ajustar-se à porta redonda, mas sim esta ajustar-se ao pequeno quadrado, e foi então que decidiram cortar os quatro pequenos cantos da porta para que o seu amigo pudesse finalmente passar.

Trata-se de uma narrativa de frases curtas e simples, de ilustrações também elas muito minimalistas e ideais para as primeiras leituras.

Este *e-Book*, baseado na versão impressa, demonstra que a tradução entre o impresso e o digital não precisa de ser muito sofisticada, quando envolve uma boa história.

O ícone de apresentação deste livro interativo resume-se à ilustração da sala com a porta quadrada, cenário contrário ao inicial, com o pequeno quadrado verde e os seus amigos círculos no seu interior.



Figura 105: Ícone da aplicação *Four Little Corners*.

28 Children's Technology Review - <http://childrenstech.com/bolognaragazzidigital/2013-bolognaragazzi-digital-prize-results>

O álbum narrativo digital

Esta imagem acaba por ser repetida no antepenúltimo ecrã da história, recorrendo ao mesmo cenário e respetivas posições dos personagens.

Para além deste aspeto, referimos também a opção do designer/ilustrador em dar a conhecer nesta imagem todos os intervenientes da história.

Os primeiros ecrãs destinam-se à apresentação da empresa DADA Company, responsável pelo desenvolvimento da aplicação, seguindo-se o ecrã da editora Bilboquet, proprietária da versão impressa e a editora Playtales, responsável pela sua publicação. Segue-se o ecrã de apresentação da história propriamente dita, onde são retratados o pequeno quadrado verde, protagonista da história, e a sala de aula, que só assim é entendida no desenrolar da narrativa. Nesta imagem facilmente apercebemo-nos do contraste das duas formas, o quadrado e a forma circular da porta, sugerindo que algo de errado se vai passar na ligação entre estes.



Figura 106: Ecrã inicial da aplicação *Four Little Corners*.

Aqui é também incluído o título da obra, o nome do autor e o nome da empresa responsável pelo seu desenvolvimento, seguidos do botão iniciar, que é o que vai permitir dar início à narração do conto.

Para além destes elementos, existe também a possibilidade de aceder a um menu de definições no canto superior direito com as opções: visualização de todos os ecrãs constituintes da aplicação; ligar ou desligar os efeitos sonoros referentes às animações dos personagens; menu de ajuda que possibilita ao leitor perceber qual a função prática de cada uma destas opções; e o botão de saída destas opções.

O álbum narrativo digital



Figura 107: Ecrã referente à visualização do índice de conteúdos no menu de definições da aplicação *Four Little Corners*.

Esta aplicação apresenta como ecrã final, visto que é assim definido na opção visualização de todos os ecrãs no menu de definições, o tradicional “end” ilustrado com todas as personagens da história. De seguida são apresentados os ecrãs referentes à ficha técnica e à divulgação de outras aplicações que, através de links internos, possibilitam a visualização de mais informações acerca das mesmas noutros ecrãs. Estes permitem sempre voltar ao ecrã anterior, através do botão de retroceder.

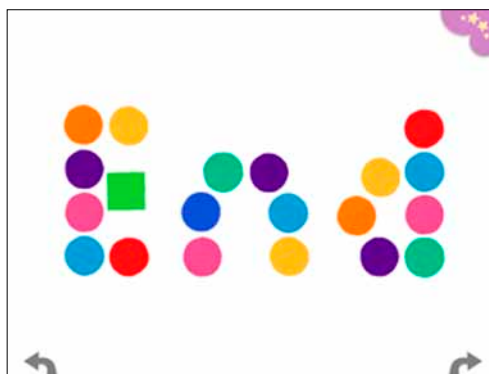


Figura 108: Ecrã “end” da aplicação *Four Little Corners*.

A ilustração apresenta-se de forma muito minimalista, resumindo-se à forma do quadrado e do círculo e assume, de acordo com as funções enumeradas no capítulo anterior, a função economizadora ou de complementaridade em relação ao texto. Esta função é explícita, por exemplo, na caracterização dos amigos do pequeno quadrado, pois não existe nenhuma informação escrita ou sonora que sugira a forma redonda dos amigos círculos.

O som nesta narrativa é proveniente de fontes diegéticas e não diegéticas. Diegética no que se refere aos sons provenientes da narrativa, como os diálogos entre o pequeno quadrado e os seus amigos, o som de objetos como o toque da campainha ou do serrote a cortar a porta de madeira, o som do movimento e outras expressões sonoras das personagens, e não diegética no que se refere ao som do narrador, de voz feminina, e às diferentes músicas de ambiente que pretendem incrementar significa-

do emocional aos diferentes cenários e estados de alma das personagens. De salientar que, no que se refere a estes últimos, não foram utilizados sons de interface.

A animação utilizada é bastante simples e baseia-se na utilização da técnica *tween motion*, que é conseguida através da definição de *keyframes* (pontos-chave) nos principais pontos de variação do movimento, quer das personagens, quer dos objetos ou outros elementos gráficos da narrativa. Na animação destes existe também o recurso aos princípios de animação desenvolvidos por Frank Thomas e Ollie Johnston, sendo a temporização, a aceleração e desaceleração os mais evidentes e facilmente detetados, por exemplo, no movimento da personagem principal, o pequeno quadrado verde.

A interatividade é conseguida através do ecrã multitátil e o acelerómetro, sendo estes os únicos dispositivos de entrada presentes nesta aplicação. O ecrã multitátil possibilita, através do toque direto no ecrã sobre os diferentes elementos da narrativa, a comunicação entre o utilizador e o *tablet*, já o acelerómetro permite apenas que a visualização no ecrã se ajuste unicamente às duas posições de *landscape* possíveis, já que a posição *portrait* não é suportada.

No que se refere à narração interativa da história, esta é dividida em duas formas distintas: a primeira diz respeito à interação com as personagens, que após o toque direto no ecrã despoletam pequenas animações aleatórias e distintas entre personagens, e a segunda refere-se à interação com os botões seguir/retroceder, em forma de seta e sempre visíveis, que permitem a transição entre todos os ecrãs integrantes da narrativa.

A composição do texto obedece a uma estrutura rígida, uma vez que em grande parte, é visível e organizado sempre da mesma forma em todos os ecrãs, à exceção do ecrã número seis, referente à tentativa de transformação do pequeno quadrado em círculo. Aqui, o texto é apresentado sobre linhas icónicas que traduzem e dão seguimento ao que está a ser dito no texto verbal.

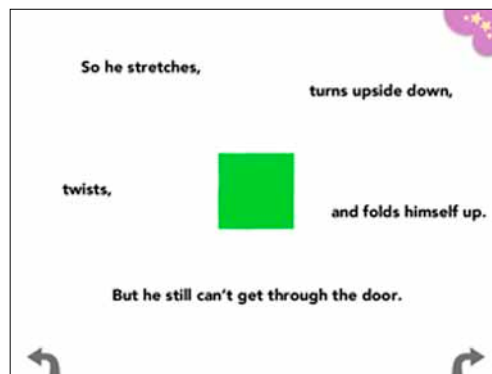


Figura 109: Ecrã número seis da aplicação *Four Little Corners*.

Características técnicas:

A aplicação ocupa 26.3 MB em disco e destina-se ao sistema operativo iOS

É compatível com iPhone, iPod touch e iPad.

3.9 *Monster's Socks*

Monster's Socks, de Jordan Stone e Martin Hughes e desenvolvida pela Wefail, é um dos livros interativos, premiados com uma menção honrosa no prémio *Bologna Ragazzi Digital Award 2013* na categoria ficção, e destina-se a crianças de idade superior a quatro anos.

Esta aplicação, disponibilizada somente na versão inglesa, conta a história de um pequeno monstro, que vivia numa caixa de cartão e que um dia acordou sem as suas meias nos pés. Este é o ponto de partida para a narrativa que se resume na procura das meias perdidas ao longo de um caminho linear e contínuo entre ecrãs, no qual a personagem principal é confrontada com vários desafios, dirigidos ao leitor em diferentes cenários e com diferentes personagens às quais pergunta: “Viste as minhas meias perdidas?”.²⁹ Os obstáculos resumem-se a pequenas e simples interações realizadas pelo leitor que permitem dar continuidade à narrativa, tais como, por exemplo, puxar uma ponte, cuja animação se assemelha a uma dobra de papel, para o pequeno monstro atravessar o rio, ou abanar uma árvore de fruto fazendo cair uma maçã para alimentar o pequeno monstro, entre outros.



Figura 110: Ecrãs sequenciais referentes à travessia do rio da aplicação *Monster's Socks*.

As páginas são substituídas por duas setas simples, permitindo mover continuamente o pequeno monstro para a direita ou para a esquerda ao longo da narrativa.

O ícone da aplicação dá-nos a conhecer parte do personagem principal, através de um grande plano da sua cara, e parte do cenário onde se irá desenrolar a narrativa. Esta imagem, no geral, sugere-nos o tipo de gráficos e ambiente que se espera encontrar no interior da aplicação e fortalece a ideia de percurso ou um caminho que irá ser percorrido, através da utilização da ilustração de fundo do ícone.

29 Tradução no original: “Have you seen my lost socks?”

O álbum narrativo digital



Figura 111: Ícone da aplicação *Monster's Socks*.

O primeiro ecrã caracteriza-se por uma imagem negra com o título a branco que funciona como estado de espera até o carregamento da aplicação, sendo depois seguido pelo ecrã de apresentação da obra que é caracterizado pela inclusão do título e do nome dos seus criadores. No que se refere ao título, este é bastante trabalhado graficamente, pois utiliza as texturas provenientes da pele do pequeno monstro e do tecido das meias para o desenho da tipografia, e uma pequena animação no carácter “o” da palavra *Monster's* que pretende representar o olho do próprio monstro.



Figura 112: Ecrã inicial da aplicação *Monster's Socks*.

Ainda neste ecrã e no canto superior esquerdo são-nos apresentadas três opções de definição. A primeira refere-se à visualização, em forma de thumbnail, dos doze ecrãs que constituem o conto, possibilitando saltar para qualquer um deles, a segunda refere-se à opção de ligar/desligar o som ambiente e, por fim, a terceira opção que possibilita que as falas do pequeno monstro sejam cantadas em vez de faladas. Estas opções estão presentes em toda a narrativa e em qualquer momento é possível aceder a elas.

O álbum narrativo digital



Figura 113: Índice de Anteídeos da aplicação *Monster's Socks*.

A visualização dos últimos ecrãs só é possível a partir do último ecrã, definido no menu de definições, ou seja, para ir diretamente aos últimos ecrãs, correspondentes ao “the end” final e ficha técnica, teremos que visualizar toda a sequência de imagens a partir do décimo segundo ecrã para chegar a estes. Achamos contudo esta solução um pouco limitadora, principalmente para quem já leu o livro e apenas quer consultar informações mais técnicas.

A ficha técnica é apresentada sobre fundo preto, à semelhança do ecrã inicial, e surge-nos de forma muito parecida com a visualização das fichas técnicas no cinema.

São várias as técnicas de ilustração aqui utilizadas, desde o recorte e colagem, o uso de texturas e fotografias, o recurso ao computador nos formatos 2D e 3D.

A ilustração utilizada, embora assuma mais do que uma função, das enumeradas anteriormente, achamos que é na função narrativo-dinâmica que mais se evidencia, uma vez que esta se prolonga de forma contínua ao longo dos diferentes ecrãs.

O áudio é oriundo de fontes diegéticas, como os sons de objetos e personagens, e não diegéticas, como a voz do narrador e músicas de fundo.

A interatividade é conseguida através do toque no ecrã multitátil, sendo este o único dispositivo de entrada que possibilita a narração interativa. Esta é feita através da pressão contínua de uma das duas setas existentes, que possibilitam o avanço ou recuo do pequeno monstro ao longo do percurso da narrativa. Para além destas setas existem umas marcas circulares de cor amarela espalhadas ao longo da narrativa que correspondem aos pontos definidos para a visualização dos diferentes momentos de texto. Estes, quando são interceptados pelo pequeno monstro, tornam visível o texto correspondente no canto inferior central do ecrã, referente àquele momento da narrativa, sendo este possível de ser escutado pela voz do narrador ou pelos personagens conforme o caso. Para as ouvir, o leitor deverá pressionar o botão retangular de cor amarela indicado para este efeito, mudando de cor ao ser ativado e voltando à cor original depois de executado.

O álbum narrativo digital

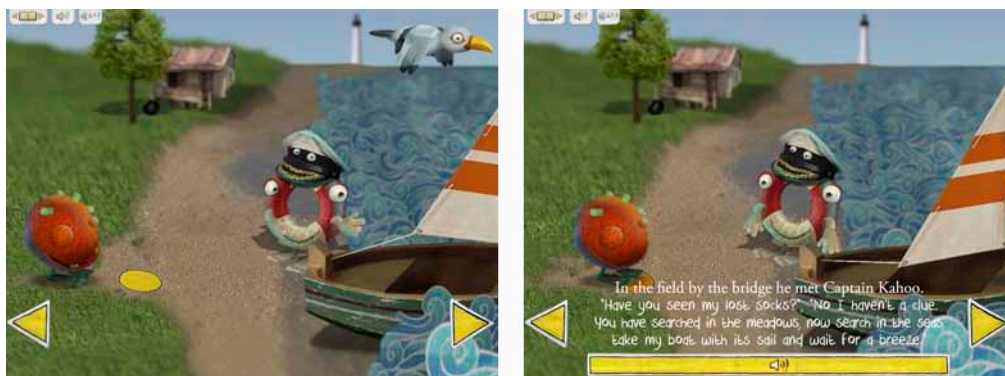


Figura 114: Exemplo da relação do pequeno monstro com as marcas circulares amarelas no *e-Book Monster's Socks*.

Existem outros pontos de interação na narrativa que se apresentam em forma de setas, na maior parte de dois sentidos, sendo o de um só sentido também observado, que através da sua configuração sugerem o movimento nos sentidos indicados como sinal para a ativação de outras animações escondidas.



Figura 115: Ecrã ilustrativo das setas que apelam ao seu movimento na aplicação *Monster's Socks*.

A composição do texto não obedece a nenhuma tipologia de linhas estudadas anteriormente sendo constante em toda a narrativa e visualizada entre as setas de avanço e recuo no canto inferior central do ecrã.

São utilizadas duas tipografias, uma do estilo serifado que corresponde à voz do narrador e um outro estilo não serifado correspondente às diferentes vozes dos personagens.



Figura 116: Ecrã correspondente ao “the end”.

Características técnicas:

A aplicação ocupa 53.1 MB em disco e destina-se ao sistema operativo iOS

É compatível somente com o iPad.

3.10 *Rita the Lizard*

Rita The Lizard, de Irene Blasco Grau, é uma das aplicações premiadas com uma menção honrosa no prémio *Bologna Ragazzi Digital Award 2013* na categoria ficção e destina-se a crianças de idade superior a quatro anos. Lançada a 1 de novembro de 2012, este *e-Book* é disponibilizado nos idiomas, espanhol, inglês, chinês e alemão, e conta a história de uma despistada lagartixa de nome Rita que se julga ser um camaleão como o seu tio William. Ao assumir esta identidade, Rita julga que a sua camuflagem a torna invisível e então acredita que pode fazer o que quer sem ser vista. Este é o ponto de partida para a restante narrativa que retrata diversos comportamentos de Rita relativamente a outros animais, como são os casos dos ecrãs seguintes até ao ecrã 11, em que a história assume outros contornos, proporcionados por uma atrapalhada fuga de Rita, que, após ter sido vista a comer o bolo da vizinha, depara-se com um livro que encontrara entretanto. Rita começa a achar-se muito semelhante à figura retratada na capa do livro e então acredita ser da mesma família, assumindo agora a identidade de uma tartaruga.

Ao se aperceberem desta nova mudança de Rita, os seus amigos, retratados nos ecrãs anteriores, preocupados com a situação, decidem ajudar a pequena lagartixa, recorrendo a um espelho como forma de lhe proporcionar a visualização do seu reflexo, com o objetivo de Rita se descobrir na sua verdadeira identidade. E assim aconteceu, os amigos colocaram um espelho na floresta, e logo Rita se apercebeu do erro que havia cometido, descobrindo que na verdade não passava de uma lagartixa.

A narrativa é composta na totalidade por 15 páginas sendo a sua leitura possível através de dois modos diferentes: *I read and play*, correspondente a uma leitura interativa, que para além da narração áudio, possibilita interações junto dos diferentes elementos narrativos; e *Read it to me*, referente a

uma leitura sem qualquer tipo de interação junto dos elementos narrativos, à exceção da possibilidade de silenciar a voz do narrador através do toque no ecrã em qualquer ponto.

O primeiro ecrã é composto pelas duas opções de leitura referenciadas anteriormente e por mais quatro botões, presentes no canto inferior, que possibilitam o acesso às instruções do manuseamento da aplicação, à opção de ligar ou desligar a música ambiente, à seleção de um dos quatro idiomas disponíveis e à ficha técnica.

Ainda neste ecrã é verificada uma animação dinâmica, ilustrada como um estendal, que consoante a interação do utilizador junto do dispositivo, feita através da inclinação do *tablet*, ora para o lado esquerdo ora para o lado direito, possibilita a revelação de forma aleatória de diferentes elementos da narrativa, que surgem pendurados no fio do estendal.



Figura 117: Ecrã inicial do e-Book *Rita the Lizard*.

Entrando, no conto da narrativa propriamente dita, são também verificadas animações dinâmicas que variam consoante a interação do leitor junto dos vários elementos narrativos, sendo todas estas restritas em termos de movimento.

As interações do leitor são possíveis através do ecrã multitátil, sendo as animações despoletadas através do toque direto nos diferentes elementos narrativos, de duas formas: simples toque, no que se refere a um único toque, como acontece na animação do sol no ecrã 2; ou toque contínuo, no que se refere a um prolongamento do toque por uns determinados segundos até que a animação seja concluída, como é exemplo na animação das bolas de chocolate no mesmo ecrã. Outra forma de interação é conseguida através da inclinação do *tablet* como acontece na animação do barco em papel também ilustrado neste mesmo ecrã.

O álbum narrativo digital

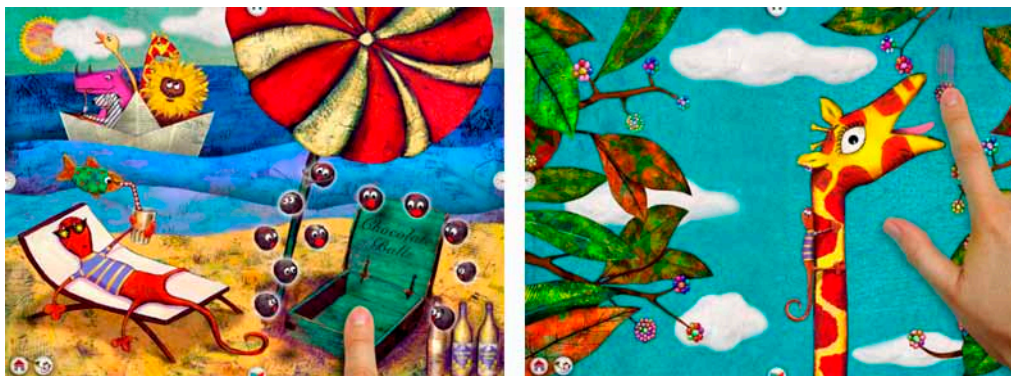


Figura 118: Animações despoletadas através dos diferentes toques no ecrã no e-Book Rita the Lizard

O canto inferior do ecrã é marcado pela presença de uma lente transparente, que surge inicialmente e desaparece de forma automática após a narração do áudio, onde são incorporadas várias informações, nomeadamente o botão *on/off* da voz do narrador, o botão gravar que possibilita a gravação áudio do texto pelo próprio utilizador, o botão de acesso às instruções de manuseamento da aplicação, o botão *on/off* da música ambiente, o botão voltar ao ecrã inicial, a indicação numérica da quantidade de interações possíveis em cada ecrã, que vai decrescendo à medida que vão sendo descobertas animações por parte do utilizador, e, finalmente, o texto escrito relativo ao ecrã em questão. Como referimos, esta lente é despoletada automaticamente, no entanto, e quando não é visível, é possível voltar a ativá-la através do botão na forma de livro aberto, presente no canto inferior central do ecrã.

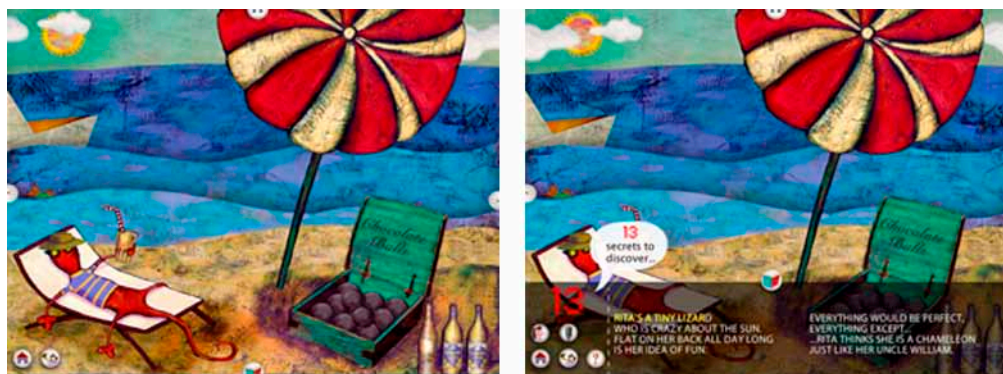


Figura 119: Exemplo da visualização da lente transparente no ecrã 2 do e-Book Rita the Lizard.

Relativamente ao texto, para além de ser narrado por uma voz em áudio, é acompanhado pelo destaque visual de cor amarela nos seus caracteres à medida que vai sendo lido pelo narrador, favorecendo a leitura partilhada.

A composição do texto não segue nenhuma das tipologias referenciadas na edição do álbum impresso, sendo esta constante em todas os ecrãs. A tipografia usada é do estilo não serificado e surge em caixa alta.

O álbum narrativo digital



Figura 120: Destaque visual do texto no *e-Book Rita the Lizard*.

A transição entre ecrãs resulta da interação junto de dois botões presentes nos cantos centrais direito e esquerdo, ilustrados com a silhueta de Rita, que possibilitam avançar ou retroceder nos diferentes ecrãs, ou através do acesso ao índice de conteúdos, acedido através do botão presente no canto superior central do ecrã, que possibilita a visualização, na forma de *thumbnail*, de todos os ecrãs que constituem a narrativa.

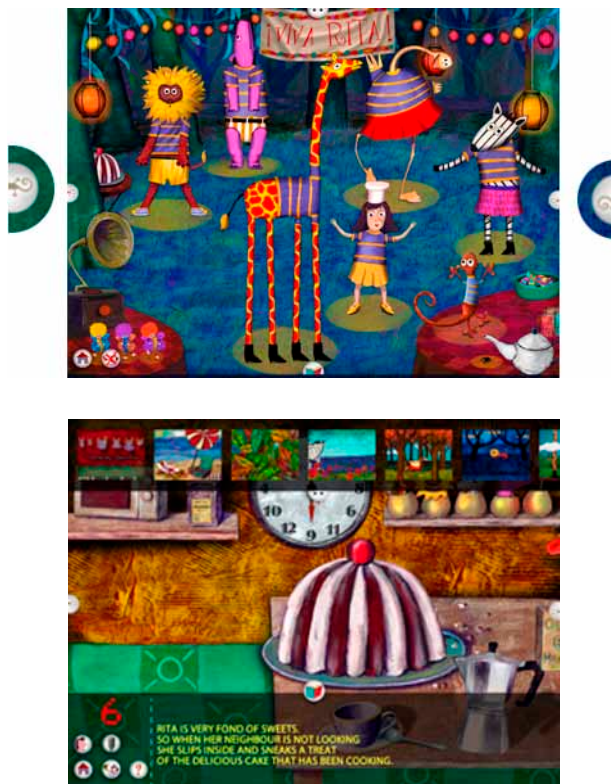


Figura 121: Diferentes modos de transição entre ecrãs no *e-Book Rita the Lizard*.

Relativamente ao sentido da leitura, este é feito maioritariamente da direita para a esquerda, no entanto assistimos no ecrã 7 a uma leitura fora do convencional de baixo para cima, traduzida pelo uso ampliado da ilustração, neste caso de uma girafa, para fora do tradicional ecrã. Aqui o utilizador é convidado a percorrer o corpo da girafa por forma a descobrir onde Rita se teria escondido desta vez.

O álbum narrativo digital

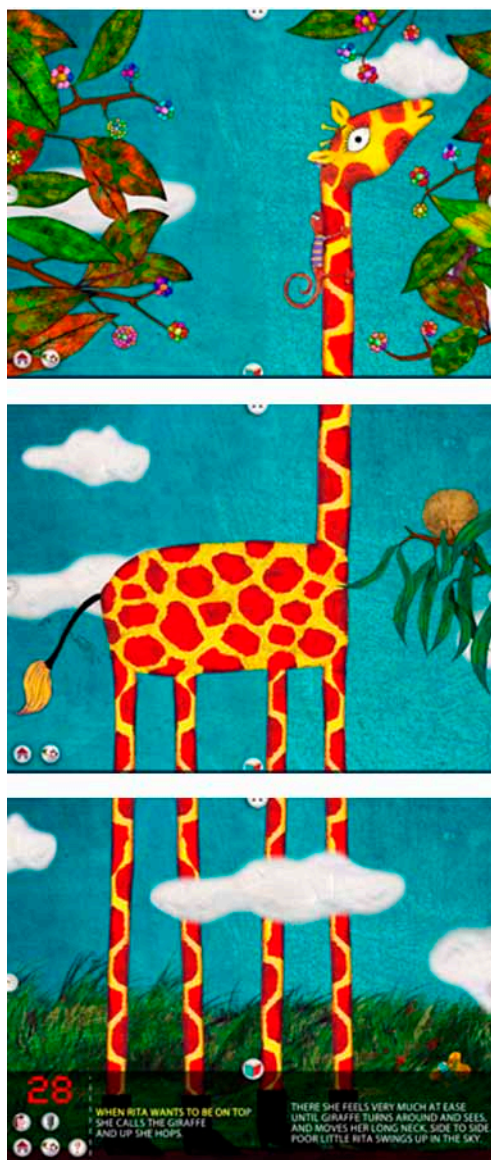


Figura 122: Exemplo de ilustração ampliada para fora do ecrã tradicional no *e-Book Rita the Lizard*.

As ilustrações neste *e-Book* destacam-se sobretudo pelas funções *narrativa*, pois retratam ações paralelas não referenciadas no texto, e *intertextual* no exemplo do ecrã 10, através do uso da referência artística da obra de Dáli, em auto retrato, acompanhada pela animação do bigode, que lhe é característico.

O álbum narrativo digital

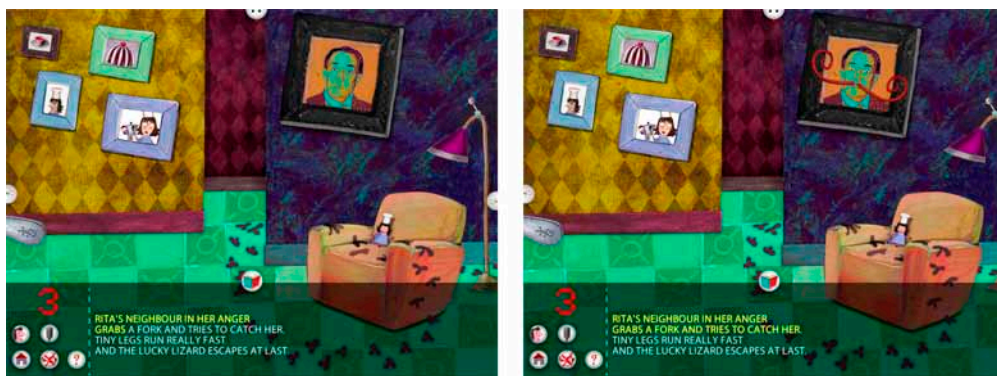


Figura 123: Referência a Dalí no *e-Book Rita the Lizard*.

A narrativa é finalizada com o tradicional “the end”, acompanhado pela animação do fechar de cortina de palco, característico nos finais de espetáculos musicais ou de teatro.



Figura 124: Ecrã correspondente ao “the end” da aplicação *Rita the Lizard*.

Já depois deste ecrã final, é desencadeado automaticamente um novo ecrã, indicando o número de animações que não foram descobertas pelo utilizador e questionando-o acerca da sua vontade em os tentar descobrir ou simplesmente voltar ao ecrã inicial. No caso de o utilizador querer tentar descobrir as animações falhadas, a narrativa volta de novo ao ecrã 2 e é desenvolvida da mesma maneira, caso contrário, é visualizado um novo ecrã, referente ao agradecimento pelo *download* da aplicação, que instantes depois volta ao ecrã inicial.

Características técnicas:

A aplicação ocupa 111 MB em disco e destina-se ao sistema operativo iOS

É compatível com iPad.

3.11 *Era um vez... a História!*

Era uma vez... a História! é parte integrante da coleção *Os Miúdos*, editada pela Porto Editora, maior editora portuguesa,³⁰ que começou por desenvolver aplicações *mobile* em 2010, através da criação de resumos de obras literárias, tendo em 2011 lançado sete dicionários que se evidenciaram de forma bastante positiva, tanto a nível nacional como internacional, facto que motivou o contínuo desenvolvimento de aplicações, como refere Isabel Rangel, Diretora Adjunta do Centro de Multimédia da Porto Editora (Neves 2011).

Esta coleção, constituída por oito *e-Books*, é o resultado das primeiras aplicações lúdico educativas desenvolvidas para *iPad* e criadas até então pela Porto Editora, e são reveladoras do objetivo de incentivar nas crianças a exploração dos novos suportes digitais, uma vez que são utilizadas narrativas já existentes, pertencentes ao universo de conteúdos do *Sítio dos Miúdos* (Neves 2011).³¹

Estes *e-Books*, destinados a crianças do pré-escolar, são disponibilizados em quatro línguas, o português, incluindo a variante brasileira, o inglês e o espanhol, dando resposta ao objetivo de universalizar e tornar a coleção acessível “worldwide” através do *iTunes*, como refere Pedro Lopes, Coordenador do Projeto (Neves 2011).

Todos os *e-Books* desta coleção foram desenvolvidos pela AppGeneration, através da *framework Kids Book Maker*,³² criada exclusivamente para este efeito, como afirma o diretor-geral da empresa, Eduardo Carqueja: “Na sequência dessa encomenda, não encontrávamos a ferramenta que precisávamos e, por isso, decidimos desenvolvê-la” (citado em Lusa 2012), tendo sido mais tarde, e depois de consolidada, apresentada na Feira do Livro Infantil de Bolonha de 2012, como ferramenta inovadora a nível mundial para a criação de livros digitais na área da literatura infanto-juvenil, conforme é considerada por Eduardo Carqueja que a define como “uma ferramenta que é uma espécie de fazedor de livros, que permitirá a um ilustrador fazer um livro digital, mesmo que não saiba de programação, de códigos” (citado em Lusa 2012). O aplicativo apresenta como principais benefícios a possibilidade de sincronização de áudio com texto, de modo a que as palavras possam ser destacadas à medida que vão sendo lidas; interatividade multitoque com possibilidade de identificação de outros movimentos do utilizador como forma de input; possibilidade de objetos da história reagirem à velocidade e direção dos movimentos do utilizador; espaço para animações, jogos, escolha múltipla e atividades para colorir; e acima de tudo rapidez na criação e desenvolvimento da história.

As histórias desta coleção falam de situações do quotidiano das crianças, histórias de partilha, amizade, e em termos funcionais aproveitam a motricidade grossa e fina das crianças, no manuseamento do próprio dispositivo, transição entre ecrãs, e de outras interações possíveis na forma de brincadeira com os diferentes elementos narrativos.

Quando crescer vou ser... foi o primeiro *e-Book* disponibilizado, gratuitamente no *iTunes* a 11 de dezembro de 2011, por forma a potenciar a sua descoberta, tendo sido, ligeiramente mais tarde, mais

30 <http://www.portoeditora.pt/sobrenos/>

31 Sítio educativo infantil da Porto Editora disponibilizado em <http://www.sitiodosmiudos.pt/sitio.asp>

32 Disponível em <http://www.kidsbookmaker.com>

propriamente no dia 20 de dezembro, lançado o segundo *e-Book* denominado *A melhor prenda de Natal!*, sendo a coleção completada a 29 de março de 2012 com o *e-Book Vamos aos Açores?*.

O exemplo que referimos, por mera opção, refere-se ao *e-Book* lançado a 20 de janeiro de 2012 e denominado *Era uma vez... a História!*, que relata o conto do porquinho Xavier, personagem principal, que tinha muitas dificuldades na compreensão dos temas dados nas diferentes disciplinas, principalmente na de história.

Ao longo da narrativa são-nos apresentados diferentes cenários com diferentes personagens, todos amigos de Xavier, e também estes, ilustrados como animais, que tentam ajudá-lo na preparação e na organização do estudo para o teste final de história, dando-lhe dicas para a forma como o fazer.

O ecrã inicial é composto pela inclusão do título da narrativa, pelas opções interativas de leitura, *ouvir e ler e ler*, diferenciadas apenas na utilização da voz do narrador na primeira opção, pela opção denominada “jogar”, que possibilita a realização no total de sete pequenas atividades, e, finalmente, pela existência de um menu oculto, por detrás da seta presente no canto inferior direito do ecrã, que possibilita o acesso às opções de escolha de idioma e de informações acerca da coleção *Os Miúdos*.



Figura 125: Ecrã inicial do *e-Book Era uma vez... a História!*.

Entrando na narrativa propriamente dita, são possíveis várias interações do utilizador junto dos elementos narrativos, sendo estes maioritariamente manipulados pelo toque direto do utilizador junto do ecrã ou pela inclinação do dispositivo como é visível no ecrã 4,³³ que possibilita o movimento de um patim no ecrã, de forma livre.

Quando o toque no ecrã ocorre, para além de serem despoletadas as animações correspondentes em determinados pontos, é sempre visível, independentemente da zona do ecrã onde este ocorre, a animação de uma circunferência branca, em torno do dedo do leitor, que possibilita ao leitor situar ou apontar a sua interação.

.....
33 Assumindo o ecrã inicial como ecrã 1

O álbum narrativo digital



Figura 126: Animação verificada através do toque em qualquer zona do ecrã no e-Book *Era um vez... a História!*.

A transição entre ecrãs é feita de forma semelhante ao virar de página de um livro impresso, sendo mesmo a sua animação ilustradora desse conceito, no entanto não existe qualquer informação fornecida pelo sistema para que o leitor interaja dessa forma.

Em alguns ecrãs da narrativa, é visualizado no canto superior direito o botão correspondente à opção *jogar* referenciado no ecrã inicial, que, embora aqui seja apresentado por outra cor, tem exatamente a mesma funcionalidade, apenas com a particularidade de saltar diretamente para a atividade relacionada com as personagens presentes em cada ecrã.

Relativamente ao texto, para além de ser narrado por várias vozes em áudio, é destacado visualmente por uma cor diferente em todos os ecrãs o que permite relacionar o texto com o áudio, fomentando a aprendizagem da leitura junto dos mais novos.

Quanto à sua composição, o texto não segue nenhuma das tipologias referenciadas na edição do álbum impresso, sendo esta constante em todas os ecrãs, resumindo-se à concentração de palavras num único bloco. A tipografia usada é do estilo não serifado e surge em caixa normal.



Figura 127: Destaque visual do texto no e-Book *Era um vez... a História!*.

A narrativa termina com o “Fim” tradicional, acompanhado pelas opções de voltar ao início, aceder a outras histórias da coleção e a duas opções de partilha desta história junto de outros eventuais

O álbum narrativo digital

utilizadores, que tanto pode ser realizada através do envio por e-mail ou partilhado na rede social facebook.



Características técnicas:

A aplicação ocupa 17,1 MB em disco e destina-se ao sistema operativo iOS

É compatível com iPad, iPhone e iPod touch

3.12 *PhoneBook*

PhoneBook é um produto híbrido, desenvolvido pela empresa japonesa Mobile Art Lab, que combina a tecnologia digital com a analógica. É uma mistura de livro com iPhone, que apela ao uso da tecnologia como forma de atrair a atenção das crianças por meio de imagens animadas e sons. Trata-se de um suporte físico que comporta um espaço, onde pode ser colocado um dispositivo móvel, sendo o ecrã deste visível em todas as páginas do livro.

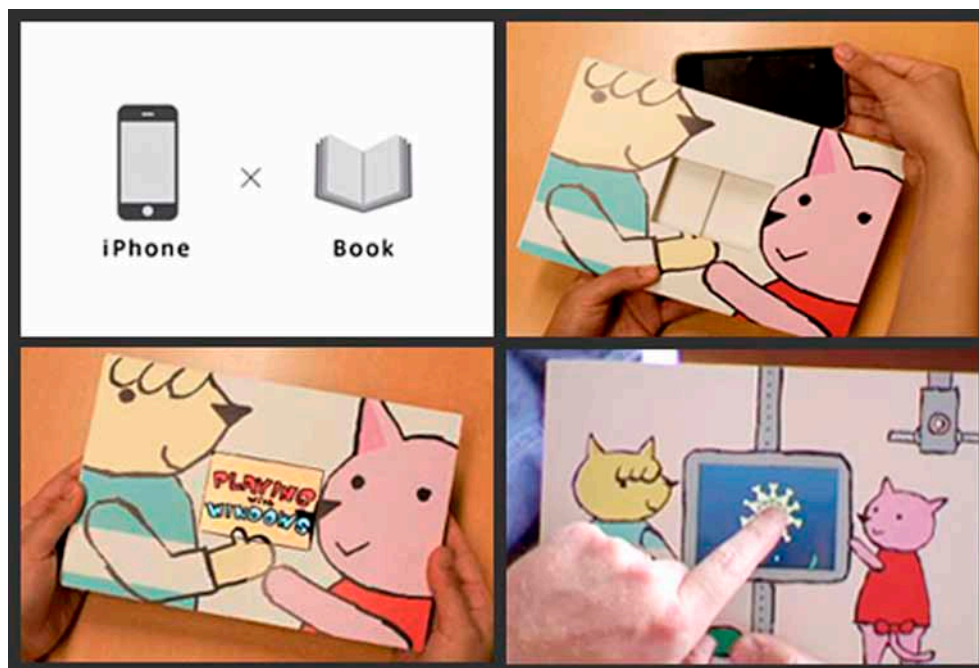


Figura 128: Imagem representativa do conceito *PhoneBook*.

Não é um produto inovador em termos de tecnologia, mas sim em termos de conceito e de reaproveitamento dos recursos já existentes. A intenção foi, segundo a empresa, unir o analógico ao digital e proporcionar assim momentos de partilha entre pais e filhos por meio da tecnologia.

O livro conta as aventuras dos irmãos Popo e Momo e relata as suas viagens nos diferentes meios de transporte.

3.13 *Upgrade Soul*

Upgrade Soul é uma novela gráfica imersiva de ficção científica desenvolvida por Erik Loyer e escrita e ilustrada por Ezra Clayton Daniels. Esta é direcionada para dispositivos iOS e é o primeiro projeto a usar tecnologia Opertoernity, uma nova tecnologia da Opertoony que combina linguagem visual da banda desenhada com um motor de jogo Unity, o que possibilita complementar a experiência de leitura, com maior fluidez, interatividade 3D e áudio dinâmico capaz de reagir a todas as ações do leitor.

A sua leitura é linear e de navegação suave recorrendo a vários layouts nativos da banda desenhada, sem a possibilidade de zoom. O uso do acelerómetro favorece a visualização do efeito 3D, que é interativo e não necessita do recurso a óculos especiais para a sua experiência.

O álbum narrativo digital



Figura 129: Sequência dos quatro ecrãs iniciais da novela gráfica *Upgrade Soul*

Opertoona é uma empresa relativamente recente que se baseia noutras artes, como os jogos, banda desenhada e música com o objetivo de criar novas formas interativas para a narração de histórias.

Upgrade Soul conta a história de dois cientistas que decidem financiar uma terapia experimental destinada ao rejuvenescimento do corpo humano, com uma única condição: serem os primeiros a receber o tratamento.

3.14 *Motion Books*

Dave Gibbons, conhecido ilustrador britânico e criador da banda desenhada *Watchmen*, e Ben Wolstenholme, fundador da empresa *Made Fire*, propõem uma nova experiência de leitura de banda desenhada no formato digital, ignorando a versão impressa e criando uma nova linguagem narrativa. Estes descrevem esta nova experiência de leitura na forma de *motion books*, que consiste em palavras e imagens em movimento acompanhadas de áudio.

O álbum narrativo digital

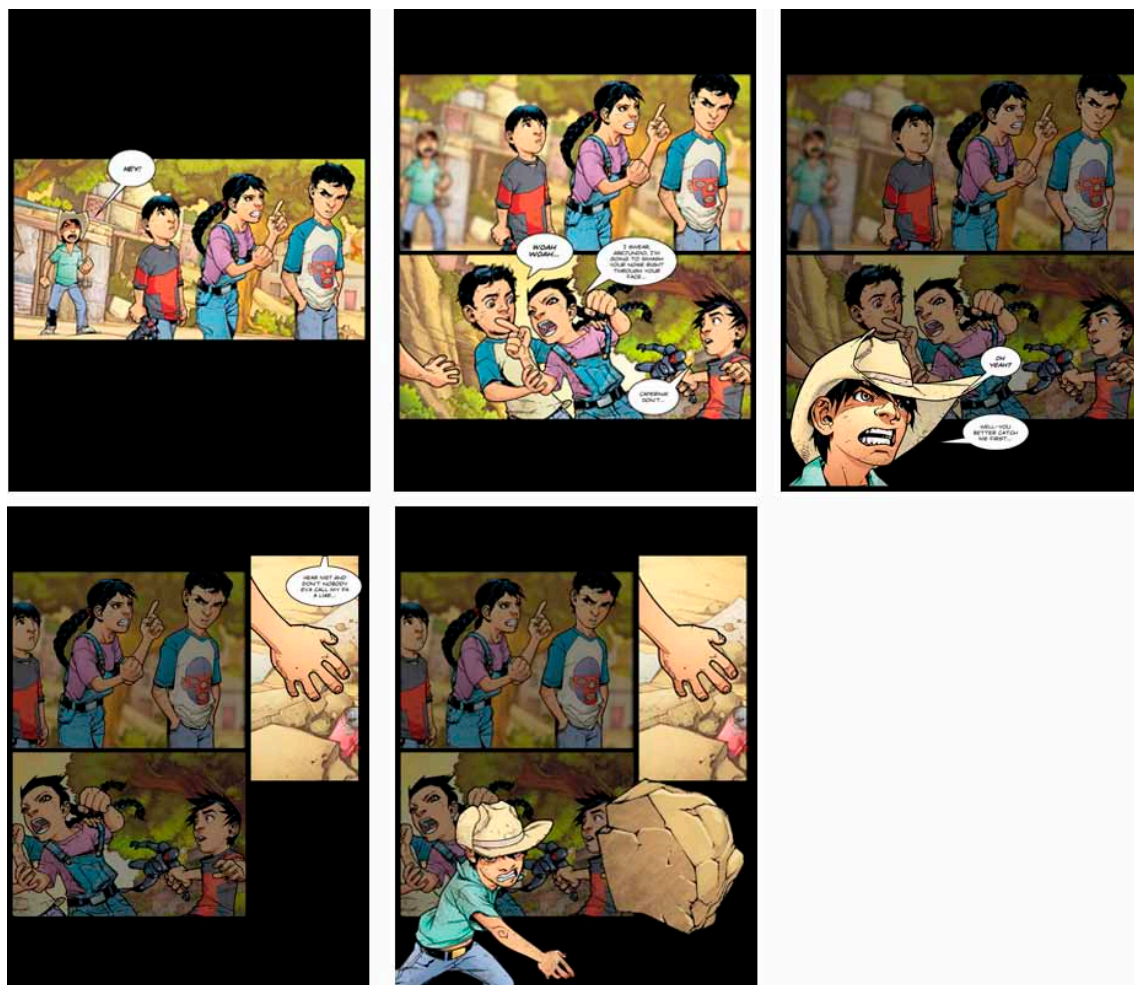


Figura 130: Sequência de ecrãs no *Motion Book Treatment - Mexico City* de Dave Gibbons

O *Motion Book Tool* é a aplicação que permite colocar este conceito em prática e que recorre a todo um conjunto de possibilidades oferecidas pelos novos dispositivos móveis, nomeadamente as funções de giroscópio e acelerómetro, *layers* paralelos de modo a simular (por paralaxe) profundidade, visões 360° panorâmicos, entre outros.

Este aplicativo é disponibilizado na web, mediante a solicitação do mesmo e encontra-se ainda em desenvolvimento, estando prevista para breve a sua disponibilização gratuita ao público. No entanto, é disponibilizada apenas a sua aplicação de leitura denominada de Madefire App.

O *Motion Book Tool* é uma aplicação que corre em todos os sistemas operativos, desde Windows, Mac OS ou Linux e suporta vários formatos nomeadamente iPad, iPad Retina, iPhone e outros genéricos 16:9. Uma vez criada a história, esta é adaptada automaticamente aos diferentes formatos.

Capítulo 4

Características editoriais do álbum narrativo digital

“The kids these days are not digital kids. The digital kids were in the ’90s. The kids today are mobile, and there’s a difference. Digital is the old way of thinking, mobile is the new way.”

Elliot Soloway

De acordo com a descrição e análise feita no capítulo anterior, foi-nos possível sintetizar as seguintes características editoriais que passamos a descrever de forma sucinta e estruturada por tipologias:

4.1 Dispositivos *input*

A interação com e-Books é realizada através de dispositivos de entrada que permitem a comunicação entre o utilizador e o sistema computacional.

Os dispositivos de introdução de dados permitem a conversão da informação oriunda do mundo real, neste caso das vontades e desejos do utilizador, sob diferentes formas de introdução.

Tratando-se de aplicações para *tablets*, a principal forma de introdução de dados é feita pelo toque no ecrã tátil. No entanto, foram verificadas outras formas que potenciam a narrativa, no sentido em que a tornam mais próxima da realidade, através de manipulações ou interações bastante próximas de gestos realizados no quotidiano.

Assim, passamos a descrever as diferentes formas de introdução de dados encontradas nos *e-Books* analisados.

4.1.1 Acelerómetro

O acelerómetro é uma forma de introdução de dados bastante particular neste tipo de dispositivos móveis, sendo uma referência na maioria das aplicações estudadas.

Este é um dispositivo de entrada que se caracteriza como medidor da aceleração e cujo funcionamento consiste na ligação de um determinado objeto a um eixo, no qual se movimenta de forma condicionada, pois quando sofre uma aceleração, o peso, por efeito da inércia, tende a conservar a sua velocidade, deslocando-se de forma linear em relação a esse mesmo eixo, e que resulta de vários

movimentos do utilizador aplicados ao *tablet*, nomeadamente através da sua manipulação em termos de inclinação, rotação, bem como da agitação, que possibilitam que os elementos narrativos se desloquem, caiam ou saltem no ecrã.

O uso do acelerómetro é particularmente explorado em *Alice for iPad*, no que se refere à manipulação de objetos soltos no ecrã. Outro exemplo é verificado no jogo do ecrã 16 do *e-Book The Fantastic Flying Books of Mr. Morris Lessmore* em que Morris voa literalmente por entre as palavras dos livros da biblioteca, sendo esta viagem controlada pelo utilizador através do acelerómetro, que define o movimento linear do personagem.



Figura 131: Ecrã 16 do *e-Book The Fantastic Flying Books of Mr. Morris Lessmore*.

Para além destas possibilidades, o acelerómetro é a tecnologia que permite mudar automaticamente o visor do tablet nas posições *portrait* e *landscape*.

4.1.2 Ecrã tátil e multitátil

O toque no ecrã é o tipo de interação protagonista nestes dispositivos móveis e pode ser realizado através de um ou vários pontos em simultâneo, sendo estes interpretados pelo software que o executa. Os tipos de ecrãs mais comuns em dispositivos móveis são os do tipo tátil capacitivo ou tátil resistivo que inicialmente, apenas detetavam um ponto no ecrã. Atualmente, os *tablets* dispõem de ecrãs multitátil que usam uma camada de material capacitivo em grelha, permitindo ao sistema detetar as coordenadas em cada ponto, gerando o seu próprio sinal, o que permite determinar a localização e os movimentos em vários pontos do ecrã (Marinho 2011).

Destacamos o papel deste dispositivo de entrada no *e-Book The Three Little Pigs*, que utiliza com frequência e de forma particular o toque no ecrã como forma de despoletar animações de personagens, ativação do áudio das vozes e outros movimentos dinâmicos, como são exemplo nos ecrãs correspondentes à perseguição do lobo aos porquinhos, dando ao utilizador, através de toques constantes no ecrã, o controlo sobre a distância entre estes, não deixando que o lobo consiga alcançar os personagens principais.

Características editoriais do álbum narrativo digital



Figura 132: Exemplo das animações despoletadas através do toque no ecrã no *e-Book The Three Little Pigs*.

Ainda no que se refere ao toque no ecrã, existem outros aspetos na sua ação a ter em consideração, e que foram identificados neste estudo, nomeadamente o grau de pressão exercida, exemplo na manipulação das setas de navegação do *e-Book Monster's Socks*, a área de contacto utilizada, exemplo em determinadas ilustrações de *Alice for iPad*, cuja animação só é conseguida em locais específicos no ecrã, o ângulo dos dedos relativos à superfície, exemplo no ecrã 6 do *e-Book The Fantastic Flying Books of Mr. Morris Lessmore*, cujo o ângulo influencia a o tamanho da área pintada pelo utilizador, a fricção dos dedos no ecrã, exemplo nas sugestões visuais fornecidas pelo mesmo *e-Book*, a diferenciação entre múltiplos toques ou dedos, exemplo nas múltiplas animações que podem ser despoletadas em simultâneo no *e-Book The Three Little Pigs*, e a perceção de gestos dinâmicos, exemplo no ecrã 1 do *e-Book Rita the Lizard*, no que se refere ao gesto dinâmico que é necessário realizar para que o guarda sol, presente neste ecrã, gire.



Figura 133: Exemplo no *e-Book The Fantastic Flying Books of Mr. Morris Lessmore*.

4.1.3 Giroscópio

O giroscópio baseia-se no princípio da inércia e da precessão. A inércia é a capacidade de um disco em rotação se manter com a mesma orientação no espaço, opondo-se à variação sofrida, funcionando como um estabilizador que aponta sempre na mesma direção e que está na base da bússola giroscópica e de outros instrumentos de navegação. Já a precessão acontece quando o giroscópio é sujeito a uma rotação que tende a alterar a direção do seu eixo principal, que roda até que outro fique, simultaneamente, perpendicular a este e ao eixo em torno do qual se deu a rotação.

É a capacidade de rotação do dispositivo, em termos do eixo de gravidade, que permite avaliar e determinar a direção do *tablet*, em termos de orientação, direção, movimento angular e rotação.

Este dispositivo de entrada é exemplo no *e-Book Bartleby's Book of Buttons - The Button at the Bottom of the Sea*, no ecrã *Follow the Bubbles*, em que, apenas através da orientação do dispositivo, é possível fazer com que Bartleby atravesse o túnel.



Figura 134: Exemplo do uso do giroscópio na ecrã *Follow the Bubbles* do *e-Book Bartleby's Book of Buttons - The Button at the Bottom of the Sea*.

4.1.4 Câmara

A câmara é o dispositivo que permite captar uma ou várias imagens óticas em sequência do mundo real, sendo estas convertidas pelo sistema computacional, em informação digital capaz de ser reproduzida por entre outros suportes digitais.

Apesar de a câmara ser parte integrante dos *tablets*, a utilização deste dispositivo de entrada foi unicamente identificado no *e-Book Imag-N-O-Tron*, que se baseia na transformação da versão impressa do livro *The Fantastic Flying Books of Mr. Morris Lessmore* numa verdadeira história digital interativa, realizada através da tecnologia realidade aumentada.

Nas páginas do livro impresso, existem marcadores integrados nas diferentes ilustrações, que fazem com que, em contacto direto com a câmara do *tablet*, sejam acionadas animações interativas no ecrã do *tablet*, para além de, também, continuar a ser possível a visualização do conteúdo impresso.

4.1.5 Microfone

O microfone é usado para converter as vibrações de ar (ondas acústicas) do mundo real em impulsos elétricos, que são convertidos num formato digital de modo a serem usados num sistema computacional.

Este dispositivo de entrada é especialmente utilizado em *The Three Little Pigs*, como forma de ajudar o lobo a derrubar as diferentes casas dos três porquinhos. Ao utilizador é pedido que sobre junto ao microfone como forma de despoletar a animação correspondente à destruição das casas.

Outro exemplo do recurso do microfone como forma de introdução de informação no sistema é verificado no *e-Book Rita the Lizard*, que possibilita ao utilizador a gravação da sua própria voz na leitura da história. Aqui é disponibilizado um ecrã dedicado à gravação da voz, sendo a gravação apoiada através da visualização do texto, que é destacado visualmente de forma progressiva, com a cor amarela em todos os seus caracteres, e que funciona como cronómetro que limita o tempo de gravação do utilizador. Esta opção é disponibilizada em todos os ecrãs do *e-Book*, sendo possível, e depois de efectuadas todas as gravações, ouvir a narração da história pela sua própria voz.



Figura 135: Ecrã visualizado na área de gravação de voz no *e-Book Rita the Lizard*.

4.2 Dispositivos *output*

No que se refere aos dispositivos de saída, estes são o resultado do processamento interno realizado por um sistema computacional e referem-se aos dados transferidos do sistema e disponibilizados ao mundo real através de dispositivos de saída de informação (Howe 2013).

Os dispositivos output, mais propriamente as modalidades de comunicação resultantes da tradução da informação digital para informação capaz de ser percebida pelo utilizador em *tablets*, podem variar entre o texto, a imagem, o áudio, a haptica e a interatividade.

Foram identificadas as seguintes modalidades de comunicação nos *e-Books* estudados:

4.2.1 Texto

As aplicações digitais, à semelhança da versão impressa de álbuns narrativos, caracterizam-se pela forte presença de imagens em detrimento do texto.

Contudo, o pouco texto existente, e ao contrário do verificado nas versões impressas, sofre poucas transformações gráficas sendo apresentado na maioria dos casos sempre com a mesma configuração em todas as páginas. Existem, no entanto, exceções como em *Alice for iPad*, que é marcado por um cuidado especial ao nível tipográfico, nomeadamente no uso de capitulares como forma de iniciar cada capítulo, ou no uso de diferentes estilos relativamente ao restante texto, como são o caso das onomatopeias ao longo da narrativa. Referenciamos também o uso particular da linha de texto icónica na aplicação *The Fantastic Flying Books of Mr. Morris Lessmore* que, de acordo com a forma particular como é animada, torna-se sugestiva da ideia retratada no texto.



Figura 136: Exemplo de linha icónica no e-Book *The Fantastic Flying Books of Mr. Morris Lessmore*.

No que se refere ao texto representativo da fala das personagens, verificámos que, para além da narração oral dos mesmos, o texto é apresentado visualmente e em simultâneo, sendo que à medida que as mesmas palavras vão sendo lidas, vão sendo destacadas graficamente de cor vermelha, no caso da aplicação *The Three Little Pigs*, e de cor amarela no caso da aplicação *Rita the lizard*.

Características editoriais do álbum narrativo digital

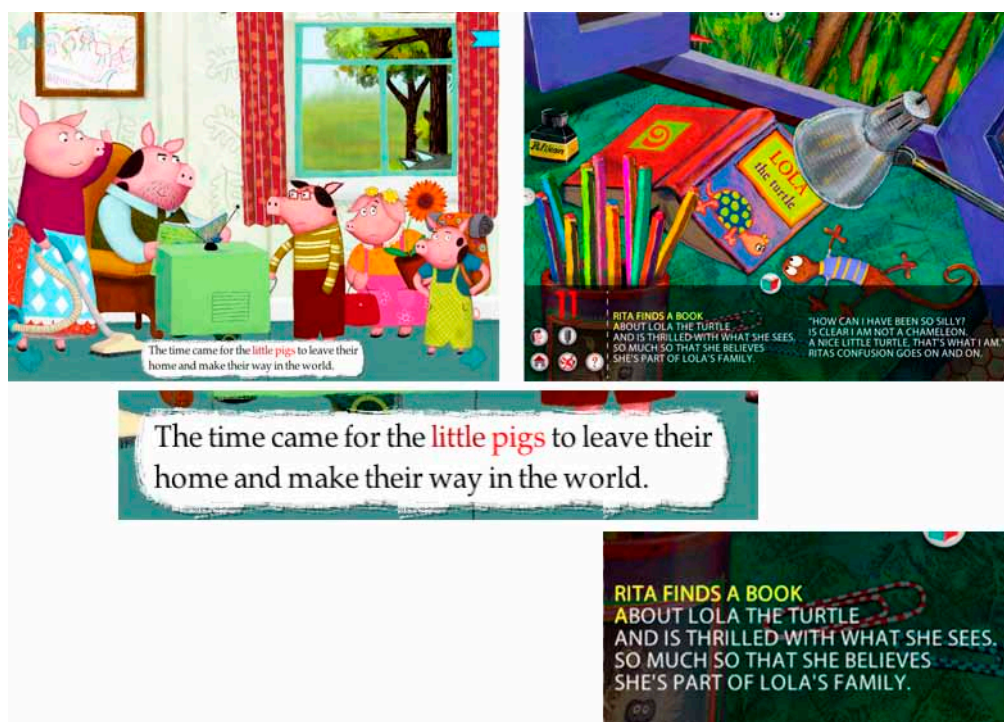


Figura 137: Destaques visuais do texto nos e-Books *The Three Little Pigs* e *Rita the lizard*.

Outra particularidade relativa à apresentação do texto foi verificada no e-Book *Monster's Socks*, que diferencia as falas do narrador das restantes personagens, através do uso de diferentes tipografias. Para a voz do narrador é utilizada uma tipografia serifada do estilo *times new roman* já nas falas dos personagens é utilizada uma tipografia não serifada do estilo *handwriting*.



Figura 138: Distinção tipográfica nas falas dos personagens no e-Book *Monster's Socks*.

Acreditamos que a forma rígida apresentada na composição dos textos deve-se em parte à opção existente, em algumas aplicações, que permitem a tradução dos textos para os vários idiomas, o que por um lado é vantajoso pois torna a aplicação acessível a outros públicos, mas que por outro lado prejudica a sua composição gráfica, devido a possíveis limitações técnicas no processo de conversão.

A tradução em diferentes idiomas é feita de duas formas, através de versões exclusivas da mesma aplicação para as diferentes línguas, tais como as diferentes versões em francês, alemão e coreano de *Alice for iPad*, ou a existência na mesma aplicação, da opção para os diferentes idiomas, como são os casos dos *e-Books Rita the lizard*, *The Fantastic Flying Books of Mr. Morris Lessmore*, *Bartleby's Book of Buttons - The Far Away Island* e *Era um vez... a História*.

Contudo, o processo de tradução só é completo em *Rita the Lizard* e *Era um vez... a História* pois são convertidos tanto texto como áudio, sendo que nas restantes somente é possível a tradução do texto.

4.2.2 Imagem

A imagem é, à semelhança da versão impressa, a modalidade de comunicação com maior presença neste género editorial, assumindo todo o destaque no ecrã.

A imagem, ou mais especificamente a ilustração, é-nos apresentada das mais variadas formas e técnicas, desde as simples figuras geométricas vetoriais¹ utilizadas no *e-Book Four Little Corners*, passando pelas complexas e trabalhosas ilustrações de *Rita the Lizard* pintadas a acrílico, as ilustrações resultantes da modelação computacional, como são exemplo nos *e-Books The Numberlys* e de *The Fantastic Flying Books of Mr. Morris Lessmore*, as ilustrações adaptadas do original de John Tenniel de *Alice's Adventures in Wonderland* em *Alice for iPad*, ou a sequência de imagens estáticas nos *Motion Books da Madefire*.

No caso das aplicações digitais, a ilustração pode variar entre a forma estática ou animada, ou seja, estática no que se refere à não ocorrência de qualquer tipo de movimento, assemelhando-se às ilustrações utilizadas na versão impressa, como são exemplo em determinadas páginas de *Alice for iPad*, ou animada no que se refere à existência de movimento, tanto de personagens, objetos como de outros elementos narrativos, como são exemplo no *e-Book Quem soltou o PUM?*.

No entanto, uma ilustração estática pode representar mais do que aquilo que é expresso na imagem como são o caso das ilustrações estáticas presentes no *e-Book In My Dream* que inicialmente são-nos apresentadas a fundo branco, mas que, após a transição das mesmas para um fundo negro, proporcionam outra visão da mesma imagem, sendo realçados os fundos brancos inicialmente despercebidos.

1 Formato vetorial



Figura 139: Visualização da mesma ilustração estática sobre fundo branco e preto no *e-Book In My Dream*.

Ainda no que diz respeito às imagens estáticas referenciamos o uso de ilustrações estáticas nos *e-Books Upgrade Soul* e os *Motion Books da Madefire*, que são despoletadas de forma sequencial, apresentando-se na forma de banda desenhada.

Relativamente às ilustrações animadas, foram identificadas animações que variam consoante a relação com o utilizador. Por um lado, temos as animações independentes da participação do utilizador, que se traduzem nas animações despoletadas automaticamente pelo sistema, por outro temos as animações que dependem da participação do utilizador, que basicamente resultam da interação do leitor junto do dispositivo.

As animações independentes do utilizador apresentam-se de duas formas, em *loop*, isto é, que se repetem continuamente num determinado espaço de tempo até que ocorra uma interrupção causada pelo utilizador, ou através de uma única sequência, sendo a sua visualização possível apenas uma vez como é exemplo no ecrã 68 do *e-Book Alice for iPad*.

No que se refere às animações dependentes do utilizador, foram identificadas duas formas distintas. A primeira refere-se à livre manipulação de objetos no ecrã, que, na maioria dos casos, para além da interação através do toque no ecrã, é auxiliada maioritariamente pelos dispositivos de entrada acelerómetro e giroscópio. Já a segunda diz respeito à manipulação limitada de objetos que de alguma forma apresentam restrições na sua animação, sendo de três tipos as restrições encontradas:

- Restrições em termos de espaço no ecrã, que se caracterizam pela animação de um objeto numa área restrita, como são exemplo na maioria dos *e-Books*, mas sobretudo em *Alice for iPad*;
- Restrições em termos de visualização no ecrã, que se caracterizam pela observação de uma animação por entre uma área limitada, através de um efeito máscara, que restringe o campo de visão de toda a ilustração que se encontra por trás, como é o caso da estrela verificada no *e-Book In My Dream* após a inclinação do *tablet*;
- Restrições em termos de movimentos, que se caracterizam pela limitação do movimento de ob-

jetos ou personagens a pequenos gestos como o balançar da estátua presente no *e-Book Quem soltou o PUM?*.



Figura 140: Exemplo de animação restrita em termos de movimento no *e-Book Quem soltou o PUM?*.

4.2.3 Áudio

O áudio é outra modalidade de comunicação bastante utilizada nos *e-Books* analisados neste estudo, à exceção de *Alice for iPad* que recorre apenas a um som, no acesso ao índice de conteúdos.

O áudio é escutado logo após o toque no ícone da aplicação, sendo iniciado logo nos primeiros ecrãs.

Em alguns *e-Books*, como em *The Three Little Pigs*, *Four Little Corners*, o título é o primeiro som escutado, que resulta da sua narração oral feita por uma voz que habitualmente corresponde à do narrador. De seguida, é despoletada automaticamente uma música ambiente que normalmente é a música de referência do *e-Book*, sendo repetida várias vezes até que o utilizador inicie a leitura da narrativa. Trata-se de um tipo de áudio estático, que é fechado e limitado a uma sequência e independente de interações do utilizador.

No decorrer da narrativa propriamente dita são escutados vários sons, nomeadamente a voz de um narrador que relata a história, as vozes das personagens, que são acionadas automaticamente ou por influência do leitor, como são as vozes dos três porquinhos em *The Three Little Pigs*, os sons correspondentes às transições entre ecrãs, que se manifestam imediatamente a seguir ao toque do botão avançar ou de outro ícone de acesso a menus extra narrativa, aos sons de objetos ou outros elementos oriundos do espaço da narrativa e à música ambiente, que pode variar de personagem para personagem, conforme as opções feitas pelos criadores para narrar diferentes personalidades ou estados de espírito.

Em *Monster's Socks*, para além dos sons ambientes e música de fundo, os sons correspondentes à narração e aos diálogos, neste caso entre o pequeno monstro e demais personagens, é marcado visualmente por círculos amarelos presentes ao longo da narrativa, que correspondem a alertas visuais, dedicados estritamente a zonas de áudio e texto. Aquando da interceção do pequeno monstro com

estas marcas, é despoletada uma caixa de diálogo com o texto escrito e um botão retangular que possibilita a audição oral desse mesmo texto.

É de facto uma alternativa às opções de leitura verificadas noutros *e-Books*, pois neste exemplo o utilizador pode escolher entre ler somente o texto ou ouvir o mesmo, em áudio.

De uma forma geral, foram identificados dois tipos de áudio: áudio estático, caracterizado como um som não maleável, ou seja, que não varia consoante a interação do utilizador ou de outra consequência da aplicação; e áudio dinâmico, caracterizado pela dependência direta da interação do utilizador junto dos diferentes elementos narrativos.

Segundo Karen Collins (2007), áudio dinâmico é “qualquer áudio feito para ser alterado”,² podendo variar entre o áudio interativo, que é definido pela reação a diferentes *inputs* do utilizador, e áudio adaptativo, que é definido por mudanças internas em ambiente de jogo ou outras ações narrativas.

Já Farnell (2007) aponta para uma terceira categoria denominada de áudio gerativo/procedimental, que significa que, a partir de um determinado processo (algoritmo), é gerado um som, expresso em áudio. Este tem a particularidade de ser indeterminado, sendo melhor definido pelo que não é, como afirma o autor “não é música nem som pré sequenciado ou pré gravado”³ (Farnell 2007).

Como vimos anteriormente, o som é manifestado de diferentes formas e de diferentes fontes, na diegese de uma narrativa.

Os sons provenientes da narrativa, como os diálogos, ambientes, objetos, ou outro tipo de expressões sonoras, são denominados por Michel Chion (1994) de sons diegéticos. Já os sons que não se fazem ouvir dentro da história, como são as vozes dos narradores ou a música ambiente e que se encontram normalmente por detrás do campo visual da narrativa, são denominados pelo mesmo autor de sons não diegéticos ou, segundo Jorgensen (citado em Meneguet 2011), extra-diegéticos.

Os sons não diegéticos apresentam-se como elementos interpretativos, guiando o ouvinte para um determinado sentimento, subjetivando para além dos elementos visuais (Sonnenschein 2001).

A música ambiente e a música incidental são exemplo de sons não diegéticos. Estes podem desempenhar funções específicas em determinados aspetos técnicos, estéticos e emocionais de uma narrativa. Traduzem-se, por exemplo, no incremento de significado emocional a cenários ou estados de alma de personagens, como são exemplo no ecrã 6 de *Four Little Corners*, cena em que o pequeno quadrado verde tenta a todo o custo ajustar-se à forma redonda, sendo acompanhado por uma música triste e expressiva do sentimento atual do protagonista, na sensação de continuidade entre transições de diferentes planos e imagens e na orientação do leitor para um conhecimento prévio sobre uma ameaça ou evento narrativo, como são particularmente exploradas na novela gráfica *Upgrade Soul*, e por fim na unificação musical de toda a narrativa, como acontece no *e-Book Rita the Lizard*.

Outra importante categoria a ter em consideração são os sons, denominados por Jorgensen (citado em Meneguet 2011), extra-ficcionais. Tratam-se de sons externos à diegese, não diegéticos ou extra-diegéticos portanto, que devido ao seu alto poder de sobreposição permitem “declarações que não poderiam ser feitas de dentro da diegese sobre eventos diegéticos” (Jorgensen citado em Mene-

2 Tradução do autor no original: “any audio which is designed to be changeable”

3 Tradução do autor no original: “It is not pre-sequenced, pre-recorded sound and music”

quette 2011). São por exemplo os sons de interface, que não fazem parte da narrativa, mas sim do quadro que envolve o espaço do jogo e o apresenta como um produto de software (Jorgensen 2007).

Relativamente ao áudio resultante da interação do utilizador juntos dos diferentes elementos visuais da narrativa, este varia de objeto para objeto e de contexto para contexto, sendo a sua criação realizada, segundo Bernstein (citado em Meneguette 2011), através três tipos de interação: direta, referindo-se a ações diretas sobre objetos, que causam uma resposta direta; indireta, referindo-se a uma ação específica sobre um objeto, que pode causar uma outra resposta indireta; e ambiental, referindo-se a ações que ocorrem no contacto entre personagens, por exemplo.

Jorgensen (citado em Meneguette 2011) agrupa estes métodos numa nova sonoridade e denomina de sons trans-diegéticos. Estes tendem a conjugar os espaços da diegese, tanto de dentro para fora, como de fora para dentro.

No entanto e devido à participação de um utilizador, não é suficientemente clara, para Jorgensen (citado em Meneguette 2011), a definição do espaço narrativo de cada som. Neste sentido o autor identifica três diferentes vertentes para os sons trans-diegéticos: a primeira referente aos sons diegéticos que parecem não ter uma relação natural com suas fontes diegéticas; a segunda referente a sons extra-diegéticos, que de algum modo parecem ser relevantes para o que ocorre dentro da diegese do jogo; e, por último, a terceira referente aos sons de interface que estabelecem a ponte entre o mundo da narrativa e o espaço do utilizador.

Estas vertentes podem ser classificadas, segundo Jorgensen (citado em Meneguette 2011), a partir de duas sub-categorias: sons trans-diegéticos externos e sons trans-diegéticos internos.

Assim, e de forma geral, sons trans-diegéticos não são considerados uma terceira tipologia sonora, pois podem ser descritos como internos ou externos à diegese de algum modo. Neste sentido, e como referido por Lucas Meneguette (2011), trans-diegese é como uma “propriedade” ou uma “função” para cada uma das espécies diegética ou não diegética.

4.3 Affordances

As aplicações digitais apresentam-se inicialmente com um ou dois ecrãs iniciais correspondentes às entidades responsáveis pela existência das mesmas, sendo, na maioria dos casos, o primeiro correspondente à editora, como são os casos dos *e-Books* *The Three Little Pigs*, *Four Little Corners*, *Rita the Lizard*, *In My Dream*, *The Fantastic Flying Books of Mr. Morris Lessmore* e *The Numberlys* e o segundo ecrã referente à apresentação do título.

Já outros *e-Books* começam logo por apresentar o título, como em *Monster's Socks*, *Bartleby's Book of Buttons* e *Quem soltou o PUM?*.

No entanto, consideramos como primeiro, o ecrã referente ao título, pois é nestes em que a narrativa é iniciada, sendo normalmente acompanhado pelo nome dos autores, e por um conjunto de opções e links que variam de *e-Book* para *e-Book*.

Existem os casos em que são disponibilizadas três opções de leitura *Read and Play*, *Read to Me*

e *Read by Myself*, como em *The Three Little Pigs*, duas opções de leitura *I read and play* e *Read it to me*, em *Rita the Lizard*, Com narração e Sem narração, em *Quem soltou o PUM?*, *BedTime Edition* e *Classic Edition*, em *Alice for iPad*, e, finalmente, uma única opção de leitura, como são os casos dos *e-Books Four Little Corners*, *In My Dream* e *The Numberlys*.



Figura 141: Opções de Leitura disponíveis nos *e-Books The Three Little Pigs*, *Rita the Lizard*, *Quem soltou o PUM?* e *Era uma vez... a História!*.

Outros como em *The Fantastic Flying Books of Mr. Morris Lessmore* apresentam *links* extra narrativa, como o acesso a mais informações acerca dos seus criadores, ou o acesso ao índice de conteúdos.

As *affordances* apresentam-se de duas formas: a primeira refere-se à preocupação manifestada pelos criadores em criar em torno da narrativa uma coerência com todos os elementos visuais que compõem os diferentes ecrãs, levando a uma maior dissipação dos elementos visuais com objetivos não narrativos, como são os casos dos botões de navegação ou ícones de acesso a menus extra narrativa. Este esforço é visível, por exemplo no *e-Book Quem soltou o PUM?*, em que as tradicionais setas de navegação são substituídas por pegadas de cão que criam uma maior envolvimento e coerência com a narrativa propriamente dita. É também exemplo no *e-Book Bartleby's Book of Buttons*, através de botões propriamente ditos, que funcionam como elementos narrativos e ao mesmo tempo como elementos de navegação, fazendo todo o sentido nesta história.

Características editoriais do álbum narrativo digital



Figura 142: Affordances nos e-Books *Quem soltou o PUM?* e *Bartleby's Book of Buttons*.

Referenciamos também o exemplo do e-Book *The Fantastic Flying Books of Mr. Morris Lessmore*, que retrata ao longo da sua narrativa a leitura do livro que o próprio personagem principal, *Morris Lessmore*, escreveu durante a história, sendo neste caso as *affordances* aproximadas aos gestos reais realizados na leitura de um livro. Ao longo dos ecrãs são sugeridas interações, apresentadas visualmente pelo sistema, como é exemplo no ecrã inicial que retrata uma mão com o dedo indicador esticado, sugerindo o movimento de mudança de página. A esta figura é acrescentada uma animação no canto superior direito do ecrã, caracterizada como a ponta de uma folha de papel ligeiramente dobrada, que leva o utilizador a interagir da mesma forma como procede no virar de páginas de um livro impresso. A esta animação é associado o som correspondente a uma folha de papel, escutado na transição entre ecrãs.



Figura 143: Affordances no e-Book *The Fantastic Flying Books of Mr. Morris Lessmore*.

Os restantes e-Books recorrem a elementos tradicionais utilizados nos *browsers* de navegação da internet que são as setas de avançar e retroceder, que apesar de serem igualmente funcionais, acabam por criar um certo ruído visual pois não apresentam qualquer tipo de ligação com a narrativa.

A interatividade, para além de ser auxiliada por estes elementos sugestivos visuais, é também conseguida através de outras modalidades nomeadamente o áudio. Um exemplo esclarecedor deste tipo de *affordance* é a cena após a tempestade em *The Fantastic Flying Books of Mr. Morris Lessmore*,

em que assistimos à queda de uma casa seguida da bengala e do livro de *Morris Lessmore*, na qual passado uns instantes é possível ouvir um som proveniente do interior da casa, percecionado como toques sucessivos na porta, que de forma implícita levam o utilizador a atender este pedido de *Morris*. O ecrã correspondente a esta cena só avança depois desta interação do utilizador.

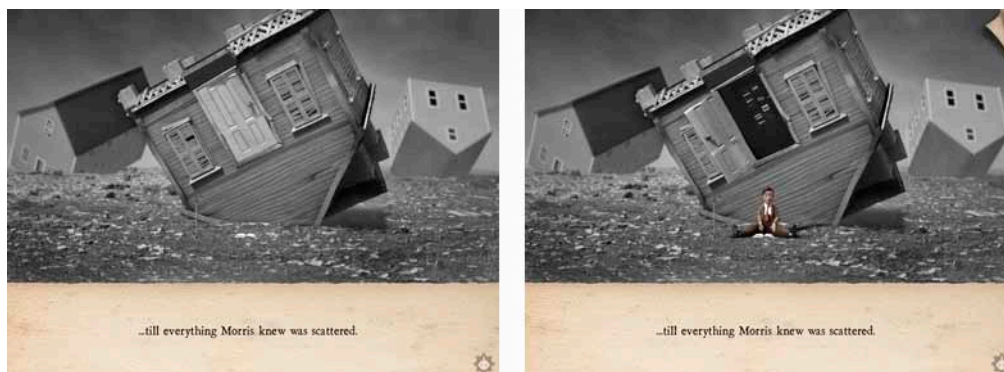


Figura 144: Ecrã correspondente à *affordance* implícita no e-Book *The Fantastic Flying Books of Mr. Morris Lessmore*.

Podemos assim, desta forma, agrupar as *affordances* verificadas nestes *e-Books* em explícitas e implícitas.

Explícitas no sentido em que o sistema através dos vários elementos visuais ou escritos sugerem ao utilizador que proceda de uma determinada forma, como são exemplo em *Four Little Corners*, *The Three Little Pigs*, *Monster's Socks* e *The Numberlys*.

Implícitas no sentido em que as pistas dadas ao leitor, pelo conjunto de elementos como o título, o tipo de personagem ou outra característica da aplicação, sugerem uma determinada interação, que não é tão evidente como na anterior mas que cumpre igualmente a mesma função, com a vantagem de enriquecer a narrativa visual, como são exemplo nas aplicações *Rita the Lizard*, *Bartleby's Book of Buttons*, *Quem soltou o PUM?*.



Figura 145: *Affordances* no e-Book *Rita the Lizard*.

As formas explícitas traduzem por indicações visuais, verbais ou animadas dadas pelo sistema de forma a que o utilizador cumpra a sua tarefa.

As formas implícitas são desenvolvidas juntamente com a narrativa, e assumem uma ligação com a mesma, mesmo que se resumam à utilização de um simples elemento estético, como são as pegadas em *Quem soltou o PUM?*.

Desta forma podemos afirmar que em determinados *e-Books* as *affordances* potenciam a narrativa, pois são criadas em volta do tema levando à leitura como um todo dos diferentes elementos, como são as pegadas de navegação em *Quem soltou o PUM*, que passam despercebidas na composição do ecrã mas que não deixam de cumprir a sua função, neste caso de seguir as pegadas de *Pum*.

4.4 Progressão da Narrativa

A progressão da narrativa é feita de ecrã em ecrã e tanto acontece da direita para a esquerda, através dos botões de navegação descritos anteriormente, como de cima para baixo, como acontece em *Rita the Lizard*, mais propriamente no ecrã 7, quando *Rita* sobe acima de uma girafa, que é ilustrada inicialmente pelas patas, levando o utilizador a ter que interagir junto do ecrã por forma a conseguir ver o resto da ilustração, que surge na vertical.

Outra forma de progressão é através da realização de pequenos jogos em forma de enigmas que depois de decifrados possibilitam ao utilizador seguir para a restante narrativa. São dois os tipos de travessia, por um lado temos os enigmas de passagem obrigatória, ou seja, caso o utilizador não consiga passar estes obstáculos, a restante narrativa não é visualizada, como acontece no *e-Book Bartleby's Book of Buttons*, que enquanto o botão vermelho não passar a verde a narrativa não prossegue.

Por outro lado, existem jogos lúdicos e educativos ao longo de algumas aplicações, que apenas servem como pequenos intervalos entre a narrativa principal e tem como finalidade criar um maior envolvimento com a criança na forma de brincadeira, como são exemplo nos diferentes jogos presentes no *e-Book The Fantastic Flying Books of Mr. Morris Lessmore*.

De uma forma geral podemos concluir que a progressão da narrativa é realizada de duas formas: linear e não linear.

Travessia linear no sentido em que é visualizado um ecrã de cada vez de ordem sequencial e com auxílio a botões de navegação, que na maioria dos casos se resumem à forma de setas.

No entanto, foi identificada outro tipo de travessia linear, esta de forma contínua, em que para avançar na narrativa, é exigido ao leitor que pressione de forma contínua as setas avançar ou retroceder que permitem o movimento linear do personagem principal, neste caso específico o pequeno monstro no *e-Book Monster's Socks*.

Travessia não linear no sentido em que é possível saltar de ecrã em ecrã de forma livre, através do índice de conteúdos presente na maioria das aplicações analisadas. O índice visível na forma de *thumbnail* possibilita a visualização de todos os ecrãs, ou parte deles, como acontece em alguns *e-*

-*Books*, dos ecrãs constituintes da narrativa, dando a conhecer ao utilizador de uma forma geral toda a narrativa.

Um exemplo específico é o caso do *e-Book In My Dream*, que é baseado no conceito *trie-and-true*, que se baseia numa leitura consequencial de imagens que resultam da combinação entre três grupos de ilustrações. Este conceito é baseado na experimentação, pois ao abrir novas ilustrações em cada linha, é possível escolher a melhor combinação de ilustrações, que surgem de forma aleatória e inesperada.

4.5 Interatividade

A interatividade é, a par da ilustração, a característica mais evidente nos *e-Books* analisados, justificando-se como um fator essencial neste género editorial.

A interatividade é desenvolvida através da permanente comunicação entre os dispositivos de entrada, manipulados pelo utilizador, e as modalidades de comunicação, tradutoras da informação processada digitalmente em informação capaz de ser percebida pelo utilizador.

A Interação Humano-Computador (IHC) definida, segundo Baecker e Buxton (citados em Thakkar 1990, 1), como “o conjunto de processos, diálogos, e ações por meio dos quais o utilizador humano interage com um computador”, é feita através da interface do utilizador, que permite a troca recíproca de símbolos e informações, entendidos entre ambos, leitor e computador.

A interação nos *e-Books* é tipicamente iniciada através do toque no ícone da aplicação, que inicia o seu arranque e respetivo desenvolvimento, sustendo o ecrã inicial, correspondente à apresentação do título, até que nova manipulação seja realizada no *tablet*.

Nos ecrãs iniciais foram verificadas várias dinâmicas interativas baseadas na manipulação direta dos dispositivos *input*, como em *The Three Little Pigs*, onde são integrados tipos de interação, como o toque, quer nos personagens, que os fazem saltar, girar e falar, quer no título da aplicação que ativa o áudio do mesmo, a inclinação do *tablet* como forma de visualização do restante cenário oculto e o aumento do zoom para a revelação de detalhes ocultos, como em *Rita the Lizard*, que possibilita, através da inclinação do dispositivo, a revelação de diferentes elementos da narrativa de forma aleatória, ou como em *Quem soltou o PUM?*, que possibilita a interação do arrastar do menino que não consegue segurar o amigo PUM pela coleira.

Outras aplicações não apresentam tanta variedade em termos de interações, concentrando-se apenas nas opções de acesso à narrativa propriamente dita ou de definições ou mesmo informações acerca dos autores, como acontece nos *e-Books The Numberlys, The Fantastic Flying Books of Mr. Morris Lessmore, Bartleby's Book of Buttons, Monster's Socks, Alice for iPad* e *Era um vez... a História!*. Quanto ao *e-Book In My Dream* referenciamos apenas um pequeno apontamento que se traduz na animação de uma estrela que se move consoante a inclinação do dispositivo.

As interações são sugeridas pelo sistema de várias formas, como por exemplo através de pequenos círculos animados no centro de cada personagem, como em *The Three Little Pigs*, através de setas

ilustrativas de movimento e de forma auditiva, como são exemplo em *The Fantastic Flying Books of Mr. Morris Lessmore*, e através da indicação da quantidade de interações possíveis em cada ecrã, como é visível em *Rita the Lizard*, sendo que à medida que vão sendo descobertas, o número vai decrescendo.



Figura 146: Sugestões de interação nos e-Books *The Three Little Pigs* e *Rita the Lizard*.

Existem aplicações em que a funcionalidade por detrás de cada botão tem que ser confirmada pelo utilizador, ou seja, os elementos apresentam-se inicialmente de forma esvanecida, sendo necessário um primeiro toque para os ativar e outro, imediatamente a seguir, para os validar, como são exemplo nos e-Books *The Three Little Pigs* e *Four Little Corners*.

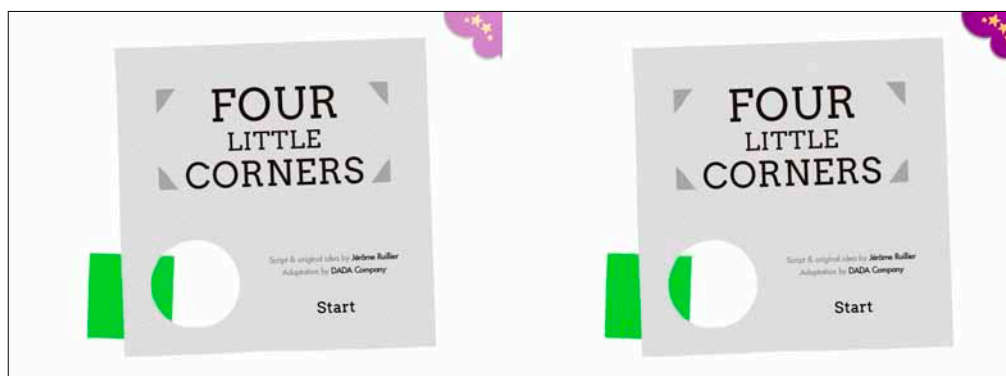


Figura 147: Exemplo da necessária confirmação para ativar o botão de acesso às definições no e-Book *Four Little Corners*.

Relativamente ao áudio, este é caracterizado pela dependência direta da interação do utilizador junto dos diferentes elementos narrativos.

De uma forma geral, a interação do utilizador junto dos diferentes elementos visuais da narrativa é conseguida através de uma ação direta do utilizador junto destes, que causam uma resposta direta, como são exemplo na maioria das aplicações e indireta no sentido em que ações específicas causam uma resposta indireta, como é exemplo no e-Book *Bartleby's Book of Buttons*, em que, para que o botão de transição de ecrã fique disponível, são necessárias ações. São também exemplo no e-Book

Monster's Socks no que se refere às ações que ocorrem no contacto entre os diferentes elementos narrativos, como quando o pequeno monstro se cruza com outras personagens, mas principalmente quando interceta com as marcas amarelas correspondentes ao áudio presentes ao longo de toda a narrativa.

Os *e-Books*, como produtos multimédia, suportam uma variedade de modalidades de comunicação, que podem variar das simples combinações de texto e gráficos, a sofisticadas combinações de animação, áudio e vídeo, porém qualquer um destes tipos isolados, não são suficientes para a caracterização de um ambiente multimédia. Um sistema multimédia permite que os utilizadores possam partilhar, comunicar e processar uma variedade de formas de informação de maneira integrada.

Capítulo 5

Relação entre as edições analógica e digital

Como foi possível verificar ao longo deste estudo, a relação entre o formato analógico e o digital não é muito distante, ao contrário do que inicialmente poderíamos imaginar. Ainda assim e por forma a conseguirmos chegar a um melhor entendimento acerca da relação entre ambas as tipologias de edição, agrupámos as diferentes características editoriais encontradas nas duas edições, em propriedades identitárias do conceito de álbum narrativo, por forma a tentar detetar quais as características que se perdem ou que se ganham na transição de formatos.

Desta forma, foi-nos possível estabelecer, como identitárias do conceito de álbum narrativo, as seguintes propriedades.

5.1 Propriedades físicas

Como já vimos anteriormente, o álbum narrativo é um tipo de edição caracterizado pela combinação de variadas características, que juntas permitem a leitura do objeto livro como um todo. Nada se repete em termos de informação, e tudo se complementa, tornando a leitura da narrativa mais surpreendente e menos óbvia.

As características físicas são uma das formas utilizadas no desenvolvimento de narrativas para crianças e podem ser manifestadas através de vários tipos, nomeadamente o formato que, habitualmente depende diretamente da história que se quer contar, como pudemos ver em *Lágrimas de Crocodilo*, da cor predominante, que nos pode remeter para outras informações não explícitas, como em *Não é uma Caixa*, de pequenas deformações em forma de aberturas ou cortes, que permitem o desvendar de informação por detrás de uma página e que se enquadram perfeitamente no imaginário, como verificámos no álbum *Grande Livro dos Medos do Pequeno Rato*, ou de texturas, que tanto podem depender dos diferentes tipos de papel utilizados, como verificámos no álbum de Bruno Munari *Na Noite Escura*, ou da forma como a ilustração é criada, como são as ilustrações em relevo no álbum *O Livro Negro das Cores*.

No caso dos *livros brinquedo*, as propriedades físicas são mais evidentes, como os tridimensionais *livros pop-up*, os *livros zig zag*, os *livros com páginas de diferentes tamanhos*, e os *livros de conse-*

quências pictóricas, que devido à forma particular como são apresentados favorecem o desenvolvimento da narrativa.

Em *e-Books* o uso destas características físicas é mais limitado, uma vez que os dispositivos móveis não são moldáveis como é o papel, no entanto foram identificadas algumas transcrições dessas características para esta nova edição.

Relativamente às variações de formatos verificadas na versão impressa, o mesmo efeito é conseguido nos *e-Books* através da variação de *frames* nos diferentes ecrãs. Estas variações tanto podem ser conseguidas através da inclinação do *tablet*, como forma de visualização das restantes partes escondidas do cenário, como em *The Three Little Pigs*, como do uso ampliado de ilustrações que possibilitam o prolongamento para além do tamanho do ecrã, como em *Rita the Lizard*, semelhante ao efeito criado na abertura de páginas do álbum *Quem é a minha estrela?* (figura 3), ou como pelo uso reduzido de ilustrações que possibilitam a redução do tamanho do ecrã, como são exemplo no *e-Book Upgrade Soul* e nos *Motion Books*.

Os cortes na página referenciados anteriormente são igualmente conseguidos nos *e-Books* através da utilização de ilustrações por camadas, onde a primeira limita a área visível da segunda camada, possibilitando que ilustrações ou animações ocultas por detrás da camada superior sejam desvendadas a partir de um efeito máscara da primeira sobre a segunda camada à medida que o utilizador interage com o dispositivo, como é exemplo no ecrã 6 de *Alice for iPad* (figura 64).

No que se refere à manipulação de abas ou outros objetos desdobráveis, estes são equiparados ao resultado das interações do utilizador junto da narrativa que possibilitam a revelação de informação inicialmente oculta como é exemplo na maioria dos ecrãs de *Bartleby's Book of Buttons* ou na própria manipulação direta de elementos narrativos, como é particularmente realizada em *Monster's Socks* (figura 110).

O efeito tridimensional verificado nos *livros pop-up* é também conseguido na versão digital, tendo este sido verificado sob duas formas, a primeira no uso da ilustração em perspetiva, resultante da interação do utilizador junto da ilustração, que quando é arrastada da zona superior para a zona inferior do ecrã aumenta progressivamente de tamanho, levando-nos à percepção de proximidade e afastamento de *PUM*, em *Quem soltou o PUM?* (figura 102), a segunda resultante da utilização das ilustrações em *layers* paralelos que simulam profundidade, como são particularmente explorados nos *Motion Books* e em *The Three Little Pigs*.

Para finalizar, evidenciamos o uso integral de ambos os suportes analógico e digital, como forma de complemento à narrativa, como são exemplos os *e-Books PhoneBook* e *Imag-N-O-Tron*, que possibilitam a junção das propriedades físicas do álbum impresso com as outras potencialidades narrativas do álbum digital.

Relação entre as edições analógica e digital

Propriedades físicas

Analógico	Digital
formato - variação em dimensão - livros zig zag - pop-up - consequências pictóricas	variação de frames
abas ou pequenas aberturas	informações ocultas e despoletas através dos dispositivos input
recortes nas páginas	delimitação de imagens através do efeito máscara
texturas	-
tipo de papel - diferentes texturas - diferentes gramagens - diferentes materiais	ecrã

Tabela 1: Comparação entre as propriedades físicas do livro impresso e as equivalentes no livro digital.

5.2 Propriedades narrativas

As propriedades narrativas são os ingredientes principais no desenvolvimento de um álbum narrativo e podem-se classificar de duas formas: por elementos estruturais, no sentido em que, sendo parte integrante estrutural do objeto livro, são simultaneamente usadas de forma narrativa, como são exemplo a capa e contracapa, as guardas ou as primeiras páginas; ou por elementos modais, no sentido em que são especificamente usados com fins narrativos e que se manifestam de forma individual como são as modalidades de comunicação.

No álbum, a forma como o texto é composto e até, muitas vezes, o tipo de papel, assim como os elementos paratextuais, como a capa, a contracapa e as guardas, adquirem também protagonismo, deixando de ser apenas um suporte para veicular uma mensagem (como costumam ser em quase todos os outros tipos de livro, exceção feita para os artísticos), para passarem a ser, também eles, uma mensagem.

Vejam os como se podem definir estas duas tipologias.

5.2.1 Elementos estruturais

Os elementos estruturais resultam da forma como o livro objeto é estruturado fisicamente, sendo que na maioria dos casos são iniciados por uma capa, que apresenta o título da história, seguido pelas guardas, que têm como principal função técnica prender o miolo do livro à capa ou contracapa, seguindo-se as primeiras páginas, reconhecidas como folhas de rosto e anterrosto e que servem,

habitualmente, para apresentar informações acerca da obra como o título, o(s) autor(es) e a editora e, finalmente, pelas páginas do miolo, que se destinam à narração da história propriamente dita.

Contudo, estas características estruturais são também aproveitadas como formas narrativas, como pudemos verificar nos diversos álbuns analisados, refletindo o conceito da leitura do objeto livro como um todo, como acontece no álbum narrativo.

No que se refere às capas e contracapas, são estas que possibilitam o primeiro contacto e que criam expectativas no leitor sobre o que está no seu interior, instigando-o à sua curiosidade, através de mensagens contraditórias, como é exemplo no álbum *Não é uma caixa*, ou de outro tipo de mensagem criada em torno da utilização de um ou vários elementos com um propósito na construção da própria narrativa, como é exemplo no bem conseguido álbum *Outra vez!*.

As guardas do álbum narrativo são outra parte do livro bastante utilizada na construção narrativa, tendo sido verificadas diferentes tipologias, que tanto podem variar desde a contextualização em termos espacial ou temporal da história, como podem ser usadas para iniciar ou concluir a narrativa propriamente dita como é exemplo no álbum *De repente....*

As primeiras páginas, correspondentes às páginas imediatamente a seguir às guardas iniciais, são também consideradas parte estruturante de um livro, tendo sido verificadas três tipologias, para além do simples uso destas páginas como folhas de rosto e anterrosto. Estas tipologias narrativas tanto podem transpor informações meramente formais para dentro de um cenário relacionado com a história, como é exemplo em *A Sopa Queima*, como podem ser uma forma de apresentar os personagens que constam da história, como em *Os Bolsos da Marta*, ou até como forma de dar início à própria narrativa através de ilustrações que antecedem o momento da história que é contada, como é exemplo no álbum *Samuel e Saltitão*.

Já os *e-Books* apresentam uma estrutura completamente distinta, mas que não deixam de se servir dos elementos estruturais como complemento à construção da narrativa.

O ícone da aplicação, botão inicial que possibilita o arranque da aplicação e visível no ecrã inicial do *tablet*, constitui a primeira possibilidade narrativa nos *e-Books* analisados. Este é apresentado de forma muito simplificada, resumindo-se na maioria dos casos ao retrato da personagem principal, ou mesmo de todas as personagens como é exemplo no ícone do *e-Book Four Little Corners*, podendo também ser caracterizador em termos espaciais do local onde decorre a ação, como acontece no ícone do *e-Book Monster's Socks*.

Outra particularidade nos ícones é a inclusão da marca da editora, que nos é apresentada sempre da mesma maneira em todos os seus *e-Books*, como são exemplo os ícones da Nosy Crow e da e-Toiles, que desta forma possibilitam o seu fácil reconhecimento perante outras editoras.



Figura 148: Exemplo de coerência na apresentação dos ícones nas editoras Nosy Crow e e-Toiles.

Após a interação do utilizador junto do ícone da aplicação são despoletados de forma contínua um ou dois ecrãs de arranque antes do título, que normalmente são usados para apresentar as entidades responsáveis pela existência do *e-Book*, tendo sido, também, verificados exemplos em que estes não ocorrem, passando de imediato para o ecrã correspondente ao título.

Os ecrãs de arranque são particularmente usados na construção da narrativa em *Bartleby's Book of Buttons*, uma vez que, para além da apresentação das entidades responsáveis, é de certa forma contextualizada a mecânica narrativa que se segue nos restantes ecrãs, que neste caso se baseiam na ativação e desativação de botões como é ilustrativo na [figura 80](#).

O ecrã inicial é o elemento estrutural que se segue e refere-se à apresentação da aplicação, assemelhando-se às folhas de rosto do livro impresso, onde, também aqui, são apresentadas informações acerca da obra como o título, o(s) autor(es) e a editora.

Para além destes elementos básicos, os ecrãs iniciais, juntamente com o áudio e a ilustração, possibilitam diferentes dinâmicas interativas baseadas na manipulação dos diferentes dispositivos *input*, que tanto podem possibilitar a revelação de diferentes elementos da narrativa, de forma aleatória, como em *Rita the Lizard*, como podem esclarecer o utilizador acerca da forma como deve interagir junto deste, como indicam as falas das personagens em *The Three Little Pigs*, como podem permitir a visualização de zonas ocultas do cenário ou até de outros personagens como é possível no mesmo *e-Book*, ou, como podem ser usadas para a caracterização de personagens, como em *Quem soltou o PUM?*.

Referimos também o uso destes ecrãs como forma de dar início à própria narrativa através de ilustrações que antecedem o momento da história que é contada, como acontece no *e-Book The Fantastic Flying Books of Mr. Morris Lessmore* ([figura 73](#)).

O índice de conteúdos é outro elemento estrutural presente na maioria dos *e-Books* analisados e define-se como a representação gráfica da estrutura narrativa, que permite a visualização da distribuição do conteúdo pelos diferentes ecrãs. O acesso a este é disponibilizado em todos os ecrãs e é

Relação entre as edições analógica e digital

apresentado, na maioria dos casos, sob a forma de *thumbnail*, o que permite a fácil visualização de todos os ecrãs constituintes da narrativa.

O índice de conteúdos, para além desta função específica, é também utilizado como forma de progressão na narrativa tanto de forma linear como não linear, uma vez que possibilita saltar entre ecrãs de forma livre, conforme é exemplo em *Alice for iPad* (figura 70).

Por último, os botões de navegação necessários na maioria dos *e-Books* para o acesso aos ecrãs seguintes e que se caracterizam na maior parte dos casos na forma de setas unidireccionais, presentes em todos os ecrãs excepto no ecrã inicial, tendo sido, também, verificados casos em que estes são apresentados através de metáforas visuais relacionadas com a história, como são exemplo as pegadas de *PUM* em *Quem soltou o PUM?* ou da silhueta de *Rita* em *Rita the Lizard*.

Propriedades narrativas - Elementos estruturais

Analógico	Digital
capa - inclusão do título, autor(es) e Editora - ilustração - única - continuidade até à contracapa	ícone da aplicação
guardas - decorativas - com motivo padronizado - como contextualização espacial - como contextualização temporal - como narrativas embrionárias ou resumidas - com ilustrações inacabadas ou experimentais - mistas - narrativas - conclusivas	ecrãs de arranque
primeiras páginas - informações meramente formais - apresentação dos personagens - informações que antecedem a história	ecrã inicial
miolo	restantes ecrãs
contracapa - informações acerca dos autores ou da obra - código de barras	últimos ecrãs
-	índice de conteúdos
-	botões de navegação

Tabela 2: Comparação entre os elementos estruturais utilizados na versão analógica e digital.

5.2.2 Elementos modais

Os elementos modais resultam da manifestação individual das modalidades de comunicação, texto, imagem, áudio, cheiro e textura que, juntas e de forma complementada constroem a narrativa.

Todas estas modalidades são parte integrante do enredo. Sem elas, a história não funcionaria, visto que cada uma contém informações narrativas específicas que não estão presentes apenas no texto verbal.

A imagem, ou melhor, a ilustração é a modalidade protagonista no álbum narrativo que, para além de atrair o leitor e de reforçar a compreensão daquilo que é contado pela palavra, pode apresentar diversas funcionalidades de acordo com a forma como se articula com o texto, tendo sido identificadas oito funções distintas, exemplificadas na secção 7 do capítulo 2.

Esta modalidade é apresentada maioritariamente na forma estática, no entanto foram identificados casos em que a ilustração, inicialmente estática, sofre uma pequena animação resultante do manuseamento do livro, conforme é verificado na tipologia *livros pop-up*.

Relativamente à tipografia, esta varia consoante os objetivos dos autores, quer para distinguir o discurso direto das personagens, salientar determinadas palavras-chave, expressar entoações, emoções, entre outras, apresentando-se de diversas maneiras na sua composição, tendo sido identificados neste estudo quatro tipos de linhas de texto, refletoras da tipografia como matéria prima moldável nas mãos do designer ou ilustrador.

O áudio é também uma característica verificada em álbuns narrativos, no entanto pouco explorada, talvez devido à complexidade da sua integração no formato impresso. A utilização do áudio resume-se a pequenos botões integrados em algumas páginas que, ao serem pressionados, despoletam um som electrónico relacionado com o conteúdo, como é exemplo no álbum *A Toupeira que queria saber quem lhe fizera aquilo na cabeça*.

Os aromas ou cheiros possibilitam outra perspetiva da narrativa, estimulando outro dos nossos sentidos básicos, o olfato, permitindo criar uma maior envolvimento entre o leitor e a narrativa. No entanto, a única referência por nós encontrada não vai de encontro ao conceito do álbum narrativo pois o aroma a morango, encontrado no *Livro com Cheiro a Morango*, não influencia, nem é parte integrante das diferentes narrativas no seu interior, apresentando-se de forma descontextualizada.

Por fim, as texturas são uma outra característica encontrada nos álbuns narrativos, que apelam ao sentido do tato como forma de vivenciar uma diferente experiência de leitura, como é exemplo no álbum *O Livro Negro das Cores*.

Os *e-Books*, como produtos multimédia, suportam uma variedade de modalidades de comunicação, que podem variar das simples combinações de texto e imagem, como na versão *Classic Edition* em *Alice for iPad*, a sofisticadas combinações de animação, áudio e interatividade, como em *The Fantastic Flying Books of Mr. Morris Lessmore*.

Estes elementos integrados de forma complementar permitem a leitura da narrativa de uma forma mais completa e imersiva, possibilitando estimular mais do que um sentido em simultâneo.

As modalidades identificadas nos *e-Books* traduzem-se na forma de texto, imagem e áudio, podendo ser manipuladas diretamente por um utilizador.

O texto, à semelhança da versão impressa, é reduzido, cabendo às restantes modalidades o complemento deste. Porém, o pouco texto existente, e ao contrário do verificado nas versões impressas, não é tão moldado e trabalhado graficamente, apresentando-se na maioria dos casos de forma rígida e de igual configuração em todos os ecrãs, salvaguardando o único exemplo de referência, a linha de texto icónica no *e-Book The Fantastic Flying Books of Mr. Morris Lessmore* (figura 136).

No entanto, a tipografia utilizada nos *e-Books* torna-se vantajosa na medida em que permite relacionar o texto com o áudio, através do destaque visual dos seus caracteres à medida que os mesmos vão sendo traduzidos pelo áudio, fomentando a aprendizagem da leitura junto dos mais novos.

Outra das vantagens é a possível tradução dos textos para os diferentes idiomas, que possibilitam o acesso à narrativa por diferentes utilizadores.

A imagem, repartida entre as formas estática e animada, é a modalidade protagonista neste género editorial e, para além das funções que desempenha na forma como se articula com o texto, pode, no caso dos *e-Books*, depender da forma como é articulada com outras modalidades ou até mesmo com o próprio utilizador, tendo sido verificadas animações dependentes e independentes do utilizador.

No que se refere às animações dependentes do utilizador, foram identificadas duas formas distintas: a livre manipulação de objetos no ecrã auxiliada através dos dispositivos de *input*; e a manipulação limitada de objetos que tanto pode apresentar restrições em termos de espaço no ecrã, como em termos de visualização no ecrã e como em termos de movimentos no ecrã.

Já as animações independentes do utilizador são caracterizadas ou na forma repetitiva, em *loop*, ou por uma única sequência animada.

O áudio é a modalidade de comunicação que mais se diferencia em relação à versão impressa, pois nesta edição assume outras funções narrativas para além das referenciadas no álbum impresso.

Nos *e-Books* são possíveis dois tipos de áudio, o estático que é caracterizado por um som fechado e limitado a uma sequência, independente do utilizador, e o dinâmico que é caracterizado por um som que é dependente da interação do utilizador junto dos diferentes elementos narrativos.

No que se refere ao áudio dinâmico, este pode ser interativo, na medida em que é despoletado através da interação direta do utilizador, como são exemplo nas falas dos personagens em *The Three Little Pigs*, adaptativo na medida em que é desencadeado através de uma mudança interna em ambiente de jogo, ou gerativo/procedimental, na medida em que é acionado a partir de um determinado processo computacional, como são exemplo nos sons correspondentes à passagem da luz vermelha para verde do botão de transição de ecrã em *Bartleby's Book of Buttons*.

Relativamente à diegese da narrativa, foram identificados os sons diegéticos, que se referem aos sons provenientes da história como os diálogos, ambientes ou objetos, os sons não diegéticos, que não se fazem ouvir dentro da história como a voz do narrador ou música ambiente.

Relação entre as edições analógica e digital

Propriedades narrativas - Elementos modais

Analogico	Digital
<p>texto</p> <ul style="list-style-type: none"> - linha desalinhada - linha icónica - linha em perspectiva - linha invertida - 	<p>texto</p> <ul style="list-style-type: none"> - linha desalinhada - linha icónica - destaque visual em relação ao áudio - distinta entre personagens
<p>imagem</p> <ul style="list-style-type: none"> - estática <ul style="list-style-type: none"> - função economizadora - função narrativa - função narrativo-dinâmica - função amplificadora - função expressiva - função intertextual - função imersiva - função silenciadora do texto - - animada <ul style="list-style-type: none"> - manifestada no tempo 	<p>imagem</p> <ul style="list-style-type: none"> - estática - em movimento sequencial - animada <ul style="list-style-type: none"> - dependente da participação do utilizador <ul style="list-style-type: none"> - livre manipulação no ecrã - manipulação limitada <ul style="list-style-type: none"> - restrições espaciais - restrições visuais - restrições de movimento - independente da participação do utilizador <ul style="list-style-type: none"> - em loop - um única sequência
<p>áudio</p> <ul style="list-style-type: none"> - 	<p>áudio</p> <ul style="list-style-type: none"> - estático - dinâmico <ul style="list-style-type: none"> - áudio interativo - áudio adaptativo - áudio gerativo/procedimental sons diegéticos <ul style="list-style-type: none"> - sons tran-diegéticos sons não diegéticos <ul style="list-style-type: none"> - sons extra-ficcionais - sons tran-diegéticos
<p>cheiro</p>	-
<p>textura</p>	-

Tabela 3: Comparação entre os elementos modais utilizados na versão analógica e digital.

5.3 Propriedades dinâmicas

As propriedades dinâmicas são o reflexo da manipulabilidade existente em álbuns narrativos e que se destacam do simples virar de página tradicional.

Estas propriedades traduzem-se em diferentes formas dinâmicas, quer pelo simples manuseamento do livro, que tanto pode ser da esquerda para a direita, como de baixo para cima ou mais do que um sentido como vimos em *Um Bicho Estranho*, como pela forma com que informações, inicialmente ocultas, são descobertas através, ou, da manipulação direta do utilizador junto destas, ou pela forma como se manifestam no tempo, como são os *livros pop-up*, ou mesmo sons eletrónicos despoletados no abrir de páginas.

Estas propriedades são bem evidenciadas em álbuns narrativos de tipologia denominada *Livros brinquedo*, onde parte da narrativa resulta de diversas dinâmicas com o utilizador que tanto podem ser reveladoras de conteúdos narrativos inicialmente ocultos, como orientadoras do sentido de leitura da narrativa.

5.3.1 Reveladoras de conteúdos narrativos inicialmente ocultos

Por propriedades dinâmicas reveladoras de conteúdos narrativos inicialmente ocultos entende-se a necessária manipulação do leitor junto de partes constituintes das páginas do livro por forma a aceder à narrativa ou parte dela.

Estas informações são disponibilizadas em segundo plano, sendo reveladas mediante a interação do utilizador, que se traduz na maioria dos casos pela manipulação de pequenas abas, como são exemplo nos álbuns *Grande Livro dos Medos do Pequeno Rato* e *Caras*, ou pelo movimento giratório de certas áreas, como é exemplo na última página do álbum *Quem é a Minha Estrela?*, e, ou por botões capazes de despoletar sons eletrónicos, como são exemplo no álbum *A Toupeira que queria saber quem lhe fizera aquilo na cabeça*.

Estas propriedades podem também ser caracterizadas como potenciadoras de conteúdos narrativos, não explícitos na sua forma inicial, mas que, quando auxiliadas com outros acessórios, também estes manipulados pelo utilizador, podem resultar numa narrativa surpreendente, como é exemplo no álbum *O jogo das luzes*.

Outra forma de representação é verificada nos livros de consequências pictóricas que possibilitam, mediante a participação do leitor, um largo conjunto de combinações possíveis de ilustrações, funcionando como um jogo baseado na experimentação.

Nos *e-Books* estas propriedades são mais evidentes uma vez que grande parte das aplicações digitais recorrem constantemente à participação do utilizador como forma de interagir com os diferentes elementos narrativos.

A interação é feita através da manipulação direta dos dispositivos de *input*, que tanto pode ser realizada através: do toque no ecrã, como forma de ativar as falas de personagens, definir movimentos de objetos e personagens, progredir na narrativa através do folhear de ecrãs, da ativação de objetos desdobráveis, como são particularmente explorados em *Monster's Socks* (figura 110); da inclinação

do dispositivo, mais propriamente através do acelerómetro e giroscópio, que possibilitam a visualização de zonas ocultas do cenário, como em *The Three Little Pigs* ou até pilotar um helicóptero, como em *Bartleby's Book of Buttons - The Button at the Bottom of the Sea*; da livre manipulação de objetos soltos no ecrã como em *Alice for iPad*; do sopro no microfone, como forma de derrubar as casas dos três porquinhos; ou até mesmo do uso da câmara, dispositivo que proporciona o acesso à narrativa digital *The Fantastic Flying Books of Mr. Morris Lessmore*, como acontece no *e-Book Imag-N-O-Tron*.

Estas propriedades mostram-se essenciais na construção e leitura da narrativa e ao mesmo tempo, tornam-na mais dinâmica e apelativa para o utilizador.

Propriedades dinâmicas - Reveladoras de conteúdos narrativos inicialmente ocultos

Analógico	Digital
manipulação necessária do utilizador, para além do simples gesto de mudança de páginas, que se pode traduzir em:	interação necessária do utilizador e realizada através dos dispositivos de <i>input</i> disponíveis:
- abertura de abas	- Acelerómetro
- movimentação giratória do papel	- Ecrã multitáctil
- botões de áudio	- Giroscópio
- auxiliada com outros acessórios	- Câmara
- baseada na experimentação entre combinações possíveis	- Microfone

Tabela 4: Comparação entre propriedades dinâmicas reveladoras de conteúdos narrativos inicialmente ocultos.

5.3.2 Orientadoras do sentido de leitura da narrativa

Por propriedades dinâmicas orientadoras do sentido da leitura da narrativa, entende-se como o manuseamento do livro-objeto que é exigido pela própria narrativa e que limita em certa forma a ação do utilizador.

Ao contrário das propriedades anteriores, todo o conteúdo narrativo é disponibilizado numa primeira instância e não requer a participação do utilizador, excepto na transição entre páginas. Estas propriedades resultam, por um lado consoante a tipologia de livro, que promove diferentes dinâmicas no seu manuseamento, e por outro consoante a sua composição gráfica, que obriga a diferentes sentidos de leitura.

No que se refere às tipologias de álbuns narrativos, orientadoras do sentido de leitura da narrativa, estas podem variar entre os *livros pop-up*, *livros zig zag* e *livros com páginas de diferentes tamanhos*.

Os álbuns narrativos do tipo *pop-up* promovem uma dinâmica contínua entre páginas, no sentido em que, a partir do simples gesto de virar de página, são visíveis alterações formais no conteúdo do livro, que se manifestam no tempo, de forma gradual, em composições a três dimensões. Estas transformações são completamente desvendadas ou estabilizadas quando é estabelecido um ângulo de 180° entre ambas as páginas, sendo o progresso da sua visualização semelhante a uma animação, como é exemplo no álbum narrativo *Na Floresta da Preguiça*.

Já os álbuns narrativos do tipo *zig zag* promovem uma dinâmica de manuseamento em harmónio, possibilitando a visualização de diferentes formatos em cada face, como são exemplo no álbum *O Arenque Fumado*, enquanto os livros com páginas de diferentes tamanhos, possibilitam que a partir de um mesmo cenário, ou seja página, se criem diferentes situações narrativas, através do manuseamento de páginas mais pequenas que a anterior, como são exemplo em *Quimonos*.

As composições gráficas potenciam diferentes sentidos de leitura, obrigando o utilizador a um necessário manuseamento dinâmico do objeto livro, que no caso dos álbuns narrativos é perfeitamente contextualizado com a narrativa, como é evidente no título e na composição gráfica dos álbuns *A Crise explicada às Crianças (para miúdos de direita/ para miúdos de esquerda)* e *Um Bicho Estranho* respetivamente.

Nos *e-Books*, as propriedades dinâmicas orientadoras do sentido de leitura da narrativa são-nos possibilitadas pelo sistema computacional de diversas maneiras. Na maioria dos casos, as interações são sugeridas visualmente, através de setas ilustrativas de movimento, como são particularmente utilizadas em *The Fantastic Flying Books of Mr. Morris Lessmore*, ou pelo destaque de outros elementos gráficos que, de alguma forma, chamam a atenção do utilizador que o leva a interagir junto desses elementos narrativos como são, por exemplo, as animações esbranquiçadas sobrepostas em algumas figuras no mesmo *e-Book* ou os pequenos círculos azuis no centro de cada personagem em *The Three Little Pigs*.

Outra das formas de orientação é a auditiva, em que, após um determinado som provocado de forma automática pelo sistema, é interpretado pelo utilizador como um sinal que o leva a interagir junto da sua proveniência, como acontece no caso particular de *The Fantastic Flying Books of Mr. Morris Lessmore*. A forma auditiva é também utilizada de modo a alertar o utilizador acerca da superação de objetivos, ou seja, ao serem descobertas as informações necessárias para a progressão da narrativa, o sistema despoleta automaticamente um som como sinal de objetivo cumprido, como é referência em todos os ecrãs de *Bartleby's Book of Buttons*.

Em relação à composição gráfica dos ecrãs, esta pode também potenciar diferentes sentidos de leitura, como foi verificado no ecrã 7 de *Rita the Lizard*, que obriga a uma leitura vertical de baixo para cima, rompendo com a leitura convencional da direita para a esquerda.

Outra das formas de orientação manifestadas de modo dinâmico e que influenciam o manuseamento do *tablet* são verificadas nas atividades lúdicas existentes nos *e-Books* *The Fantastic Flying Books of Mr. Morris Lessmore*, *Bartleby's Book of Buttons*, *The Numberlys* ou em *Era uma vez... a História!*, que, mediante o tipo de jogo em causa, proporcionam diferentes dinâmicas na narrativa, influenciadas pelos dispositivos *input* que são manipulados diretamente pelo utilizador.

Relação entre as edições analógica e digital

Propriedades dinâmicas - Orientadoras do sentido de leitura da narrativa

Analógico	Digital
manuseamento exigido pela narrativa - potenciam diferentes sentidos de leitura (direita para a esquerda, esquerda para a direita, ou em ambos os sentidos)	manuseamento exigido pela narrativa - potenciam diferentes sentidos de leitura (esquerda para a direita e baixo para cima)
manuseamento exigido pela tipologia de livro - <i>livros pop up</i> - <i>livros zig zag</i> - <i>livros com páginas de diferentes tamanhos</i>	manuseamento sugerido pelo sistema computacional - visual - setas ilustrativas de movimento - destaque de elementos narrativos em detrimento de outros - pontos animados, extra narrativos, em áreas onde a interação é necessária - auditiva

Tabela 5: Comparação entre propriedades dinâmicas orientadoras do sentido de leitura da narrativa.

Capítulo 6

Conclusões

Esta investigação foi iniciada com o intuito de dar resposta à principal questão “Poderá o conceito de álbum narrativo ser adaptado ao suporte digital mantendo a sua identidade?”. A resposta a esta pergunta é simples: sim é possível. Esta questão foi desde o princípio uma pergunta retórica, uma vez que os atuais dispositivos móveis encontram-se cada vez mais capacitados, em termos tecnológicos, permitindo obter interações com o utilizador mais próximas da realidade humana. E sendo o álbum narrativo uma edição editorial que vive da complementaridade de diferentes modalidades de comunicação que, quando integradas contam uma história, nos dispositivos móveis esta integração é ainda mais facilitada, pois é possível concentrar quase todas as modalidades num só aparelho.

No entanto, e por forma a dar resposta à questão anterior, procurámos focar a nossa investigação no real conhecimento e descrição do álbum narrativo, baseado no levantamento de todas as formas narrativas possíveis e o entendimento acerca do modo como estas se relacionam com as capacidades do meio que as suporta.

Assim, o estudo foi desenvolvido a partir da análise de diversos álbuns narrativos tanto analógicos como digitais, sendo selecionados, por um lado no que respeita a álbuns analógicos, mediante estudos já desenvolvidos aos quais tomámos a liberdade de acrescentar outras características que, entretanto, foram observadas, tais como o som, o cheiro, a textura e a diferenciação por tipologias. Por outro lado, no que respeita ao estudo dos álbuns digitais estes foram selecionados, mediante a crítica, em *blogs*, *sites* ou revistas da especialidade, mas foram sobretudo, selecionados pelas distinções obtidas no concurso *Bologna Ragazzi Digital Award 2012 e 2013*, promovido pela Feira Internacional do Livro Infantil de Bolonha, o maior evento no que diz respeito à promoção e valorização do livro infantil a nível mundial.

Ambas as edições, tanto analógica como digital, foram descritas de forma exaustiva, para que deste modo fosse possível a comparação entre as suas características de forma a compreender o que se perde e o que se ganha em cada formato.

Como referido ao longo desta investigação, a edição digital é ainda algo pouco abordado e explorado, quando comparado com a versão analógica, pelo que ainda haverá certamente espaço para mais criações que poderão vir a surpreender o utilizador pela forma como a tecnologia integra novos conteúdos narrativos. Neste sentido, damos conta da aplicação *The Little Red Riding Hood* da editora *Nosy Crow*, que infelizmente não pôde ser contemplada neste estudo devido ao seu recente lançamento, que ao contrário dos casos aqui analisados, possibilita aos seus utilizadores uma leitura não linear, baseada na escolha por entre múltiplos caminhos, que desencadeiam oito finais possíveis. Ao

Conclusões

utilizador é possível determinar qual o fim que deseja para a história, por um lado através da constante escolha entre diferentes caminhos em cada ecrã, e por outro através de um processo automático, em que mediante os objetos recolhidos pelo utilizador, na *pele de Capuchinho Vermelho*, ao longo do percurso baseado em pequenos jogos interativos, determinam a forma como o personagem defronta o lobo mau e salva a sua avó no final da história.

A leitura não linear é de facto uma possibilidade não verificada nas versões deste estudo, mas que promete ser mais um grande contributo e uma forma de incentivo a outros criadores.

Após a relação entre os dois suportes, quer analógico, quer digital, foi-nos possível concluir que apesar de estarmos perante duas formas de edição distintas, estas permitem formas narrativas equivalentes, tendo a versão digital demonstrado ser mais versátil em determinadas características, mas enumeraremos as quatro que consideramos principais. A primeira refere-se ao uso do áudio, que para além de servir a diegese, assume uma nova funcionalidade que se caracteriza na tradução oral dos textos escritos para os diferentes idiomas, possibilitando desta forma o acesso a um maior número de utilizadores. A segunda diz respeito à possibilidade de usar o *zoom*, que favorece a visualização de pequenos pormenores ou facilitam a leitura do texto escrito. A terceira característica diz respeito à relação entre o texto e o áudio, que fomenta a aprendizagem da leitura nas mais tenras idades.

E por último, e a mais destacada na versão digital, a interatividade, que embora também seja conseguida na versão analógica, assume um maior protagonismo, devido às diferentes dinâmicas narrativas que proporcionam ao utilizador.

Outra das vantagens, da versão digital, é o fator custo, devido às suas características editoriais, o preço é bastante convidativo, com preços a rondar os 0,89 e os 7 euros sobretudo quando se pretende adquirir livros com frequência. Já no caso das versões analógicas, o custo de produção elevado reflete-se, consequentemente, no preço de venda ao público (em geral, entre os 12 e os 22 euros).

Apesar do crescente entusiasmo pela versão digital acreditamos que a versão impressa continuará a existir, até porque gestos como o toque no papel, diferenciado por diferentes texturas, o som do folhear de páginas, o sentimento de *meu objeto*, são emoções que, pelo menos para já, não se encontram na versão digital. Porém, já existem experiências que pretendem juntar o que cada formato tem de melhor para a construção de uma narrativa única, como são exemplo nos álbuns *Imag-N-O-Tron* e *PhoneBook*.

Assim, como ponto de partida para trabalhos futuros seria interessante compreender qual o grau de aceitabilidade pelas crianças quanto ao tipo de livros que preferem ler recorrentemente, se uma leitura em versão analógica ou digital.

Portanto, na sequência desta investigação e na possibilidade de se dar continuidade ao estudo, surge a necessidade de responder às seguintes questões: Poderão os nativos digitais demonstrar uma maior receptividade pela edição digital? Poderão os recursos tecnológicos ser fatores de distração na compreensão da história?

Por fim, uma última sugestão, seria a realização de testes que permitissem a aferição acerca da usabilidade e divertimento do álbum narrativo digital, tendo em conta as particularidades das crianças, relativamente à interação com produtos tecnológicos e aos métodos que se mostrem mais eficazes na sua avaliação.

Referências bibliográficas

- Bastos, Glória. 1999. Literatura infantil e juvenil. Lisboa: Universidade Aberta.
- Bastos, Sérgio. 2012. “Ebooks infantis crescem e aparecem.” Acedido a 27 de abril de 2013. <http://ebookportugal.net/2012/02/ebooks-infantis-crescem-e-aparecem/#axzz2Rep2JqZu>
- Buckleitner, Warren. 2011. “The Best Children’s Books on the iPad”. Acedido a 10 de junho de 2012. <http://gadgetwise.blogs.nytimes.com/2011/03/28/the-best-childrens-books-on-the-ipad/>
- Burton, Stewart James. 2006. “An Investigation into Participatory Design with Children”. BSc (hons) Computer Science University of Bath. Acedido a 12 de dezembro de 2012. <http://www.cs.bath.ac.uk/~mdv/courses/CM30082/projects.bho/2005-6/burton-sj-dissertation-2005-6.pdf>
- Carr, Nicholas. 2012. “E-reading after the e-reader”. Acedido a 3 de janeiro de 2013. <http://www.roughtype.com/?p=2245>.
- , 2013. “Students to e-textbooks: no thanks”. Acedido a 22 de fevereiro de 2013. <http://www.roughtype.com/?p=2922>
- Chang, Angela e Cynthia Breazeal. 2011. “TinkRBook: Shared reading interfaces for storytelling.” In: Proceedings of the 10th International Conference on Interaction Design and Children (IDC 2011), pp. 145–148. ACM, New York. <http://web.media.mit.edu/~anjchang/documents/IDC11TinkRBookSharedReading.pdf>
- Chen, Brian. 2012. “E-Reader Market Shrinks Faster Than Many Predicted”. Acedido a 23 de abril de 2013. <http://bits.blogs.nytimes.com/2012/12/20/e-book-reader-tablets-cannibalized>
- Chiasson, Sonia e Carl Gutwin. 2005. “Design Principles for Children’s Technology”. http://www.hci.usask.ca/publications/2005/HCI_TR_2005_02_Design.pdf
- Chiong, Cynthia et al. 2012. “Print Books vs. E-books - Comparing parent-child co-reading on print, basic, and enhanced e-book platforms”. The Joan Ganz Cooney Center. Acedido a 27 de abril de 2013. http://www.joanganzcooneycenter.org/wp-content/uploads/2012/07/jgcc_ebooks_quickreport.pdf
- Costa, Maria João. 2012. “Estudo desvenda hábitos de leitura em livros electrónicos.” Acedido a 23 de abril de 2013. http://rr.sapo.pt/informacao_detalhe.aspx?fid=1&did=69481
- Deco Proteste. 2011. “Leitores de e-books: Kindle é o mais popular e satisfaz.” Acedido a 23 de abril de 2013. <http://www.deco.proteste.pt/tecnologia/computadores/noticia/leitores-de-e-books-kindle-e-o-mais-popular-e-satisfaz>

Referências bibliográficas

- Donahoo, Daniel. 2012. Exquisite The Numberlys Blurs The Line Between App and Film. Publicado em <http://www.wired.com/geekdad/2012/01/the-numberlys/>. Acedido em 20 de abril 2013.
- Florindo, Catarina Esteves Farinha de Oliveira. 2012. “O Álbum Narrativo de Potencial Recepção Infantil: uma nova forma de edição”. MS, Faculdade de Ciências Sociais e Humanas da Universidade Nova de Lisboa. <http://run.unl.pt/handle/10362/7752>
- GEPE (Gabinete de Estatística e Planeamento da Educação). 2010. “Modernização Tecnológica das Escolas 2009/2010”. Acedido a 16 de dezembro de 2012. <http://www.gepe.min-edu.pt/np4/643.html>.
- Hourcade, Juan Pablo. 2007. “Interaction Design and Children”. Foundations and Trends in Human-Computer Interaction 1, 4 277-392.
- Jeffery, Björn. 2013. “iPads – A Tool, Not Alchemy, for Education.” Acedido a 27 de abril de 2013. <http://www.joanganzcooneycenter.org/2013/04/25/ipads-a-tool-not-alchemy-for-education/>
- Lusa. 2012. “Vendas de tablets em Portugal atingem as 222 mil unidades em 2012”. Acedido a 23 de abril de 2013. <http://www.dinheirovivo.pt/Economia/Artigo/CIECO067139.html>
- , 2012. Empresa portuguesa apresenta na feira do Livro Infantil de Bolonha nova ferramenta para livros digitais. Acedido a 25 de junho de 2012. <http://sicnoticias.sapo.pt/cultura/2012/03/15/empresa-portuguesa-apresenta-na-feira-do-livro-infantil-de-bolonha-nova-ferramenta-para-livros-digitais>
- Maia, Gil. 2002. “Entrelinhas: quando o texto também é ilustração” Acedido a 25 de fevereiro de 2013. http://195.23.38.178/casdaleitura/portalfbeta/bo/documentos/ot_entrelinhas_a.pdf Casa da Leitura Orientações Teóricas
- , 2005. “As capitais da ilustração” Acedido a 25 de fevereiro de 2013. http://195.23.38.178/casdaleitura/portalfbeta/bo/documentos/ot_capitaisilustra_a.pdf Casa da Leitura Orientações Teóricas
- Martins, Jorge Manuel. 2005. “Profissões do livro: editores e gráficos, críticos e livreiros”. Lisboa: Verbo.
- Missingham, Sam. 2011. The Three Little Pigs by Nosy Crow (rating BAB) publicado em <http://www.futurebook.net/content/three-little-pigs-nosy-crow-rating-bab> consultado em 15 de abril de 2013.
- Mota, Sara Piteira. 2013. “Vendas de ‘tablets’ devem atingir as 500 mil unidades este ano.” Acedido a 27 de abril de 2013. http://economico.sapo.pt/noticias/vendas-de-tablets-devem-atingir-as-500-mil-unidades-este-ano_167505.html
- Munari, Bruno. 1981. “Das coisas nascem coisas”. Lisboa: Edições 70.
- Neves, Pedro. 2011. Histórias na ponta dos dedos (vídeo). Acedido a 6 de junho de 2013. <http://expresso.sapo.pt/historias-na-ponta-dos-dedos-video=f696817>
- Nielsen, Jakob e Robert L. Mack. 1994. “Usability Inspection Methods”. New York: John Wiley and Sons.

Referências Bibliográficas

- Nielsen, Jakob e Rolf Molich. 1990. "Heuristic evaluation of user interfaces". In Proceedings of the SIGCHI conference on Human factors in computing systems: Empowering people, CHI '90, pages 249–256, New York, NY, USA, 1990. ACM.
- Nielsen, Jakob. 1993. "Usability Engineering". San Diego, CA: Academic Press.
- , 1994a. "Guerrilla HCI: using discount usability engineering to penetrate the intimidation barrier", pages 245–272. Academic Press, Inc., Orlando, FL, USA.
- , 1994b. "Enhancing the explanatory power of usability heuristics". Proceedings ACM CHI'94 Conference (Boston, MA, April 24-28).
- , 1995. "Severity Ratings for Usability Problems". Acedido a 27 de janeiro de 2013. <http://www.nngroup.com/articles/how-to-rate-the-severity-of-usability-problems>
- , 1996. "Accessible Design for Users With Disabilities". Acedido a 27 de janeiro de 2013. <http://www.nngroup.com/articles/accessible-design-for-users-with-disabilities>
- , 2003. "Alternative Interfaces for Accessibility". Acedido a 27 de janeiro de 2013. <http://www.nngroup.com/articles/alternative-interfaces-for-accessibility>
- , 2010a. "Mental Models". Acedido a 27 de janeiro de 2013. <http://www.nngroup.com/articles/mental-models>
- , 2010b. "Children's Websites: Usability Issues in Designing for Kids". Acedido a 27 de janeiro de 2013. <http://www.nngroup.com/articles/childrens-websites-usability-issues>
- Paul, Annie Murphy. 2012. "Your Brain on Fiction". Acedido a 3 de fevereiro de 2013. http://www.nytimes.com/2012/03/18/opinion/sunday/the-neuroscience-of-your-brain-on-fiction.html?pagewanted=all&_r=0
- Pimenta, Rita. 2012. "Dans Mon Rêve é o livro infantil digital vencedor em Bolonha". Acedido a 20 de junho de 2012. <http://www.publico.pt/Cultura/dans-mon-reve-e-o-livro-infantil-digital-vencedor-em-bolonha-1538452>
- , 2013. "Edição digital de livros para crianças discute-se na Gulbenkian". Acedido a 30 de janeiro de 2013. <http://www.publico.pt/cultura/noticia/edicao-digital-de-livros-para-criancas-discutese-na-gulbenkian-1582310>
- Richtel, Matt e Julie Bosman. 2011. "For Their Children, Many E-Book Fans Insist on Paper". Acedido a 9 de junho de 2012. <http://www.nytimes.com/2011/11/21/business/for-their-children-many-e-book-readers-insist-on-paper.html>
- Riscado, Leonor. 2002. "A crítica literária de literatura infantil e as escolhas do public" in VIANA, Fernanda, MARTINS, Marta, COQUET, Eduarda (coord.). Leitura, literatura infantil e ilustração – Investigação e prática docente. Braga: Instituto de Estudos da Criança da Universidade do Minho, pp. 117-123.
- Rodrigues, Carina. 2009. "O álbum narrativo para a infância: os segredos de um encontro de linguagens". Texto disponibilizado pela Casa da Leitura em <http://www.casadaleitura.org>. Originalmente publicado em Congresso Internacional Lectura 2009 – Para leer el XXI. Havana: Comité Cubano del IBBY. [Consultado entre Nov./Dez. 2011]

Referências bibliográficas

- Selburn, Jordan. 2012. "Ebook Readers: Device to Go the Way of Dinosaurs? - Shipments are on a fast decline, overwhelmed by tablets". Acedido a 23 de abril de 2013. <http://www.isuppli.com/home-and-consumer-electronics/marketwatch/pages/ebook-readers-device-to-go-the-way-of-dinosaurs.aspx>
- Shneiderman, Ben e Catherine Plaisant. 2004. "Designing the User Interface: Strategies for Effective Human - Computer Interaction". 4rd Edition. Addison Wesley.
- Shuler, Carly. 2009. "iLearn - A Content Analysis of the iTunes App Store's Education Section." Acedido a 27 de abril de 2013. http://www.joanganzcooneycenter.org/wp-content/uploads/2010/03/ilearn_1_.pdf
- , 2009. "Pockets of Potential". Acedido a 27 de abril de 2013 http://www.joanganzcooneycenter.org/wp-content/uploads/2010/03/pockets_of_potential_1_.pdf
- , 2012. "iLearn II – An Analysis of the Education Category of Apple's App Store." Acedido a 27 de abril de 2013. <http://www.joanganzcooneycenter.org/wp-content/uploads/2012/01/ilearnii.pdf>
- Sylla, Cristina, Pedro Branco, Clara Coutinho, Eduarda Coquet, e David Škaroupka. 2011. "TOK – a Tangible Interface for Storytelling". Proceedings of CHI'11 Extended Abstracts, (Vancouver, BC, Canada, May 7-12). ACM Press, 1363-1368. DOI: 10.1145/1979742.1979775.
- Sylla, Cristina, Sérgio Gonçalves, Paulo Brito, Pedro Branco e Clara Coutinho. 2012. "t-books-Merging Traditional Storybooks With Electronics". Proceedings of the 11th International Conference on Interaction Design and Children. (Bremen, Germany, June 12-15) ACM Press, 323-326. DOI: 10.1145/2307096.2307157.
- Thakkar, Umesh. 1990. Ethics in the design of human-computer interfaces for the disabled. Acedido a 4 de junho de 2013. SIGCAPH Newsletter, New York, n. 42, p. 1-7.
- Vaala, Sarah, Lori Takeuchi. 2012. "Parent Co-Reading Survey - Co-reading with children on iPads: Parents' perceptions and practices." Acedido a 27 de abril de 2013. http://www.joanganzcooneycenter.org/wp-content/uploads/2012/11/jgcc_ereader_parentsurvey_quickreport.pdf
- Valente, João Filipe Pereira. 2011. "Avaliação da Usabilidade e Diversão em Interfaces Web para Crianças – caso de estudo escolhinhas.pt". MS, Faculdade de Engenharia, Universidade do Porto. Acedido a 15 de janeiro de 2013. <http://repositorio-aberto.up.pt/bitstream/10216/58099/1/000146939.pdf>
- Veloso, Rui Marques. 2002. "Curtir Literatura Infantil no Jardim de Infância" in VIANA, Fernanda, MARTINS, Marta, COQUET, Eduarda (coord.). Leitura, literatura infantil e ilustração – Investigação e prática docente. Braga: Instituto de Estudos da Criança da Universidade do Minho, pp. 107-115.
- , 2006. "A leitura literária". Texto disponibilizado pela Casa da Leitura em <http://www.casadaleitura.org>. Originalmente publicado em AA.VV., Educação e leitura – Atas do Seminário. Esposende: Câmara Municipal de Esposende/Biblioteca Municipal Manuel de Boaventura.

Referências bibliográficas

Obras analisadas ou referidas:

- Abascal, Ana Fernández-e Flávio Morais. 2011. *O Senhor Nicanor*. Kalandraka.
- Albo, Pablo e André Letria. 2010. *A sopa queima*. OQO Editora.
- Bachelet, Gilles. 2009. *O meu gato é o mais tolo do mundo*. Caminho.
- Bently, Peter, e Mei Matsuoka. 2012. *O caso dos rabos trocados*. Porto: Civilização.
- Blake, Quentin. 2010. *Os bolsos da Marta*. Kalandraka.
- Boisrobert, Anouck e Louis Rigaud. 2012. *Na Floresta da preguiça*. Bruaá.
- Botelho, Margarida. 2007. *A Coleção de Margarida*. Ana Margarida Silvestre Botelho.
- Bryan, Ed. 2011. *The Three Little Pigs*. Nosy Crow. E-Book.
- Browne, Anthony. 2008. *Pela Floresta*. Kalandraka.
- Bruno, Pep e Mariona Cabassa. 2010. *A Família C*. Kalandraka.
- Carle, Eric. 2010. *Sonho de neve*. Kalandraka.
- Carle, Eric. 2012. *Queres brincar comigo?*. Kalandraka.
- Carvalho, Bernardo. 2011. *Praia Mar*. Planeta Tangerina.
- Carvalho, Helena e Mariana Rio. 2012. *O quebra-cabeças*. Eterogemeas.
- Catelli, Mario e Madalena Matoso. 2009. *Quem roubou a Lua?*. OQO editora.
- Cottin, Menena e Rosana Faría. 2009. *O livro negro das cores*. Bruaá.
- Cros, Charles e André da Loba. 2010. *O Arenque Fumado*. Bruaá Editora.
- Dahimene, Adelheid e Heide Stollinger. 2009. *Burros*. Orfeu Negro.
- Daporta, Mon e Óscar Villán. 2010. *Um bicho estranho*. Kalandraka.
- Darabuc, Maurizio A. C. Quarello. 2009. *Olharapo*. OQO Editora.
- Fleet, Matthew Van Editora. 2011. *Caras*. Lisboa: Civilização.
- Franco, Blandina e José Carlos Lollo. 2011. *Quem soltou o PUM?*. Companhia das Letrinhas. E-Book.
- François, André. 2010. *Lágrimas de Crocodilo*. Bruaá.
- Gibbons, Dave e Wolstenholme. 2012. *Madefire*. Madefire. E-Book.
- González, Olalla e Marc Taeger. 2009. *Grão de Milho*. Kaladraka.
- Grau, Irene Blasco. 2012. *Rita the Lizard*. Irene Blasco Studio. E-Book.
- Gravett, Emily. 2010. *Grande Livro dos Medos do Pequeno Rato*. Livros Horizonte.
- Gravett, Emily. 2011. *Outra vez!* Livros Horizonte.
- Gréban, Quentin. 2006. *Capuccina no País dos Sonhos*. Minutos de Leitura.
- Guimarães, Teresa e Anabela Dias. 2010. *A menina de Papel*. Trinta por uma linha.
- Holmes, Jeremy. 2010. *Era uma vez uma velhinha*. Dinalivro.
- Holzwarth, Werner. 2002. *A toupeira que queria saber quem lhe fizera aquilo na cabeça*. Kalandraka.
- Hutchins, Pat. 2011. *O Passeio da Dona Rosa*. Kalandraka.
- Joyce, William e Brandon Oldenburg. 2011. *The Numberlys*. Moonbot Studios. E-Book.
- Joyce, William. 2011. *The Fantastic Flying Books of Mr. Morris Lessmore*. Moonbot Studios. E-Book.

Referências Bibliográficas

- Joyce, William. 2012. *Imag-N-O-Tron*. Moonbot Studios. E-Book.
- Kiehl, Stéphane e Martin Cannon. 2012. *In My Dream*. E-Toiles Éditions. E-Book.
- Kite, Octopus. 2010. *Bartleby's Book of Buttons - The Far Away Island*. Monster Costume. E-Book.
- Kite, Octopus. 2011. *Bartleby's Book of Buttons - The Button at the Bottom of the Sea*. Monster Costume. E-Book.
- Lechermeier, Philippe e Rébecca Dautremer. 2011. *Diário Secreto do Pequeno Polegar*. Editora Educação Nacional.
- Lee, Susy. 2009. *A Onda*. Ana Paula Faria Editora.
- Letria, José Jorge e André Letria. 2011. *Estrambólicos*. Pato Lógico.
- Loyer, Erik e Ezra Clayton Daniels. 2012. *Upgrade Soul*. Opertoona. E-Book.
- Luján, Jorge e Piet Grobler. 2010. *Oh, as cores!*. Kalandraka.
- Machado, David e Carla Pott. 2008. *Um Homem Verde num buraco muito fundo*. Editorial Presença.
- Martins, Isabel Minhós e Bernardo Carvalho. 2006. *Pê de Pai*. Planeta Tangerina.
- Martins, Isabel Minhós e Bernardo Carvalho. 2007. *A Grande Invasão*. Planeta Tangerina.
- Martins, Isabel Minhós e Bernardo Carvalho. 2008. *O Mundo num Segundo*. Planeta Tangerina.
- Martins, Isabel Minhós e Bernardo Carvalho. 2009. *As duas estradas (N126 vs A1 / A1 vs N126)*. Planeta Tangerina.
- Martins, Isabel Minhós e Yara Kono. 2011. *Ovelhinha dá-me lã*. Kalandraka.
- Mateos, Mariana Chiesa. 2010. *Migrando*. Orfeu Negro.
- Matoso, Madalena. 2011. *Todos Fazemos tudo*. Planeta Tangerina.
- Mayer, Mercer. 2009. *Um Pesadelo no meu armário*. Kalandraka.
- Mazo, Margarita del e Paloma Valdivia. 2011. *A Máscara do leão*. OQO Editora.
- Mcnaughton, Colin. 1994. *De repente....*. Lisboa: Edições Atena.
- Munari, Bruno. 2011. *Na noite escura*. Bruaá.
- Neves, Manuela Castro e Madalena Matoso. 2012. *O Elefante Diferente (que espantava toda a gente)*. Editorial Caminho.
- Newell, Peter. 2007. *O Livro inclinado*. Orfeu Negro.
- Oxenbury, Helen. 2005. *Eu Sinto*. Lisboa: Ana Paula Faria - Editora.
- Parot, Annelore. 2010. *Quimonos*. Lisboa: Edicare Editora.
- Portis, Antoinette. 2010. *Não é uma caixa*. Queluz de Baixo: Editorial Presença.
- Porto Editora. 2012. *Era um vez... a História!*. Porto Editora. E-Book. E-Book.
- Prescott, Simon. 2010. *Numa Noite Muito Escura*. Livros Horizonte.
- Roberts, Ben e Chris Stevens. 2010. *Alice for iPad*. Atomic Antelope. E-Book.
- Roberts, Ben e Chris Stevens. 2011. *Alice in New York*. Atomic Antelope. E-Book.
- Rodriguez, Béatrice. 2011. *O Ladrão de Galinhas*. Bags of Books Edições.
- Ruillier, Jérôme. 2013. *Four Little Corners*. DADA Company. E-Book.
- Saiz, Raquel e João Vaz de Carvalho. 2008. *O dia em que a mamã ficou com cara de chaleira*. OQO Editora.

Referências bibliográficas

- Saldanha, Ana e Yara Kono. 2011. *Eu só - Só eu*. Editorial Caminho.
- Schober, Michael. 2007. *Quem é a minha estrela?*. Minutos de Leitura.
- Sendak, Maurice. 2010. *Onde vivem os Monstros*. Kalandraka.
- Serra, Elsa e Richard Câmara. 2007. *O senhor das barbas brancas*. Everest.
- Stone, Jordan e Martin Hughes. 2012. *Monster's Socks*. Wefail. E-Book.
- Tavares, João Miguel e Nuno Saraiva. 2012. *A crise explicada às crianças (para miúdos de direita/ para miúdos de esquerda)*. A Esfera dos Livros.
- Trincão, Paulo e Cristina Sampaio. 2012. *O peixe que perdeu a cabeça*. Universidade de Aveiro.
- Tullet, Hervé. 2011. *O jogo das Combinações*. Edicare Editora.
- Tullet, Hervé. 2011. *O jogo das luzes*. Edicare Editora.
- Tullet, Hervé. 2011. *O jogo dos olhos fechados*. Edicare Editora.
- Ungerer, Tomi. 2011. *Crictor*. Kalandraka.
- Valdivia, Paloma. 2009. *Os de cima e os de baixo*. Kalandraka.
- Vieira, Alice. 2008. *Livro com Cheiro a Morango*. Texto Editores.
- Waechter, Philip. 2010. *Eu*. Lisboa: GATAfunho.
- Weulersse, Odile e Rébecca Dautremer. 2007. *Nasredin e o seu Burro*. Editora Educação Nacional.
- Wild, Margaret e Freya Blackwood. 2010. *Samuel e Saltitão*. Caminho.
- Roberts, Ben e Chris Stevens. 2010. *Alice for iPad*. Atomic Antelope. E-Book.
- Roberts, Ben e Chris Stevens. 2011. *Alice in New York*. Atomic Antelope. E-Book.
- Joyce, William. 2011. *The Fantastic Flying Books of Mr. Morris Lessmore*. Moonbot Studios. E-Book.
- Joyce, William. 2012. *Imag-N-O-Tron*. Moonbot Studios. E-Book.
- Kite, Octopus. 2010. *Bartleby's Book of Buttons - The Far Away Island*. Monster Costume. E-Book.
- Kite, Octopus. 2011. *Bartleby's Book of Buttons - The Button at the Bottom of the Sea*. Monster Costume. E-Book.
- Bryan, Ed. 2011. *The Three Little Pigs*. Nosy Crow. E-Book.
- Kiehl, Stéphane e Martin Cannon. 2012. *In My Dream*. E-Toiles Éditions. E-Book.
- Joyce, William e Brandon Oldenburg. 2011. *The Numberlys*. Moonbot Studios. E-Book.
- Franco, Blandina e José Carlos Lollo. 2011. *Quem soltou o PUM?*. Companhia das Letrinhas. E-Book.
- Ruillier, Jérôme. 2013. *Four Little Corners*. DADA Company. E-Book.
- Stone, Jordan e Martin Hughes. 2012. *Monster's Socks*. Wefail. E-Book.
- Grau, Irene Blasco. 2012. *Rita the Lizard*. Irene Blasco Studio. E-Book.
- Porto Editora. 2012. *Era um vez... a História!*. Porto Editora. E-Book. E-Book.
- Loyer, Erik e Ezra Clayton Daniels. 2012. *Upgrade Soul*. Opertoona. E-Book.
- Gibbons, Dave e Wolstenholme. 2012. *Madefire*. Madefire. E-Book.